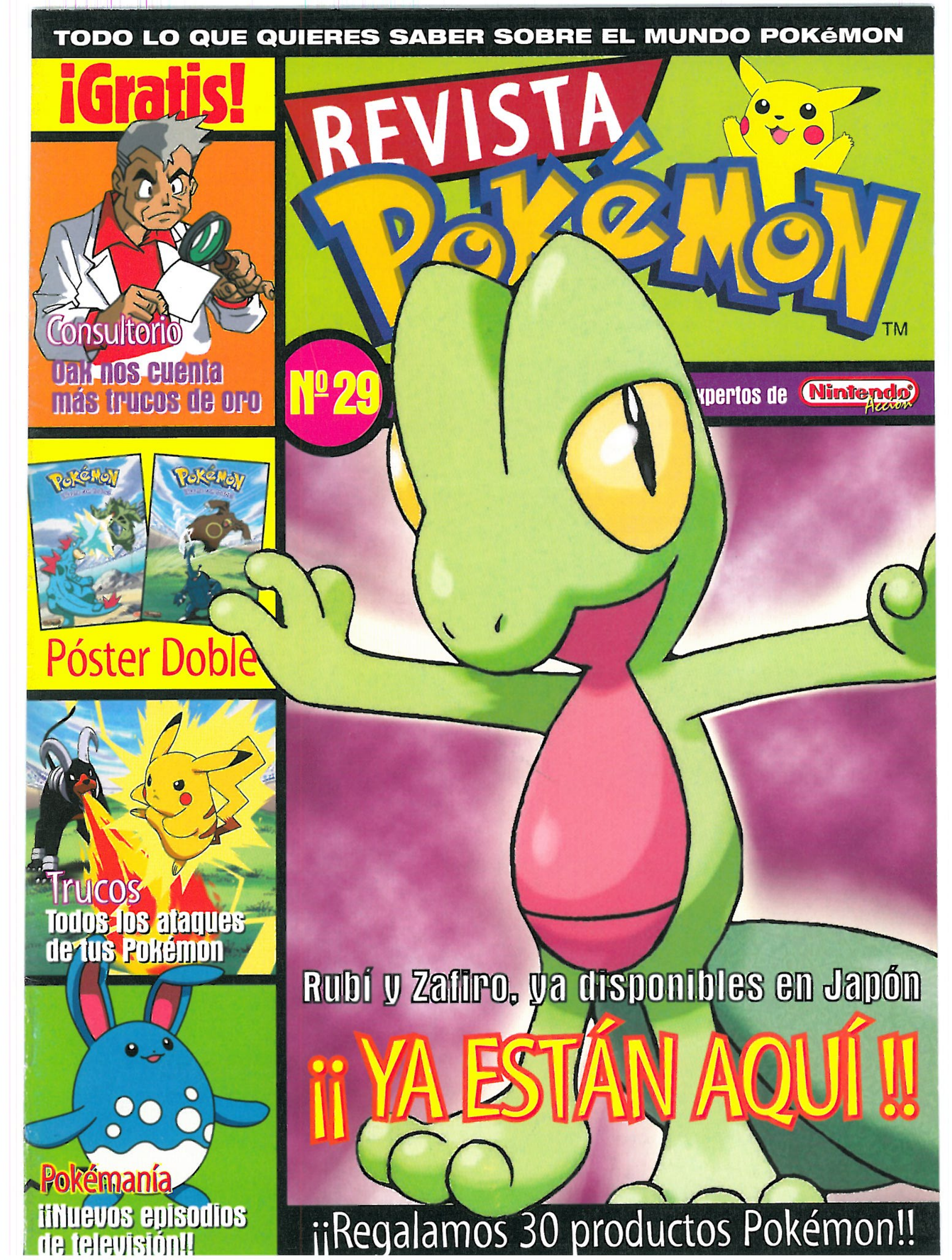
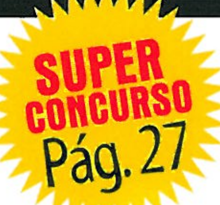

TODO LO QUE QUIERES SABER SOBRE EL MUNDO POKéMON
¡Gratis!
REVISTA POKéMON™
Consultorio
Oak nos cuenta más trucos de oro
Nº 29
xpertos de Nintendo Acción
Póster Doble
Trucos
Todos los ataques de tus Pokémon
Rubí y Zafiro, ya disponibles en Japón
¡¡ YA ESTÁN AQUÍ !!
Pokémanía
¡¡Nuevos episodios de televisión!!
¡¡Regalamos 30 productos Pokémon!!



PokémON

LIGA MASTER QUEST

Los chicos de la Revista Dibus se han enterado del argumento y algunos detalles muy interesantes sobre la nueva temporada de la serie Pokémon.

¡Dibus! Dibus informa

La Liga Master Quest, que vendría a ser la quinta temporada de la serie de animación Pokémon, **se correspondería con la segunda temporada de la Liga Naranja,** ya que también transcurre en paradisíacas islas. En Estados Unidos se estrenará a final de año, pero aquí las fechas son aun inciertas.

El futuro está aquí

De momento, os hemos traído un pequeño avance de lo que ocurrirá al principio de la Liga Master Quest, un nuevo reto que Ash no dejará escapar para estar cada vez más cerca de su sueño de convertirse en el mejor entrenador.

Y el **viaje por las Islas Remolino** no podía empezar de forma mas accidentada, porque el Team Rocket será el responsables del accidente que lanzará a Ash, Misty y Brock a los famosos remolinos que dan nombre a las islas.

Por suerte, serán salvados por el Corsola de Elm, al que le encanta jugar con los remolinos y, además, tiene la capacidad de detenerlos. A partir de ese momento, Misty deseará con todas sus fuerzas llegar a tener algún día un Corsola tan valiente (y mono, dicho sea de paso) como ése. De bien nacido es ser agradecido...

Elm les anima a apuntarse a la Liga Remolino, en la que se debe vencer a cinco entrenadores para ganar las correspondientes medallas. Esta vez también participará Misty en el torneo, y nuestra chica podrá enfrentarse a su compañero de aventuras si se presenta la ocasión... Ya que su sueño es convertirse en una **legendaria entrenadora de Pokémon de agua...**

Prometedor, ¿eh?

Ya veis que esta nueva entrega de capítulos tiene un inicio de lo más interesante... A nuestros protas les quedan todavía muchos desafíos a los que enfrentarse, personajes que conocer y Pokémon con los que soñar, así que prometemos no perderles de vista y continuar contando lo que les suceda en los próximos números de Revista Pokémon. Pero ya avisamos, hay mucha sorpresa en Liga Master Quest.

#222 Corsola

El Corsola del Profesor Elm tendrá mucho que decir en los nuevos episodios de la serie. Él salvará a nuestros protagonistas de una muerte segura en los remolinos.



Conoce a los nuevos protagonistas

Ademas de Corsola, varios Pokémon de agua desfilarán en esta corta e intensa temporada. ¿Quieres conocerlos?

#170 Chinchou

Este Pokémon no es feliz junto a su entrenador. De hecho, lo ignora totalmente... ¿Alguien sabe qué le está ocurriendo?





#226 Mantine

Parece que está guardando algo verdaderamente importante. ¿Quizás el Ala Plateada?



#223 Remoraid

Este Pokémon acompaña siempre a Mantine allí donde va. Y también le ayuda a defenderse de los indeseables cuando es atacado.

Desde el 21 de noviembre, los japoneses disfrutan de sus flamantes nuevas ediciones Pokémon para Game Boy Advance

POKéMON RUBÍ Y ZAFIRO INVADEN JAPÓN

Ya tenemos las cajas, los Pokémon de inicio y las últimas pantallas. ¡Qué más queremos!

Samehader

Agresivo, ¿no os parece? Este Pokémon será uno de los 100 nuevos ejemplares que conoceremos en Rubí y Zafiro.





Pokémon Rubí. *Gurahdon, nombre en japonés de esta "bestia" roja, aparece en la caja de Rubí.*



Pokémon Zafiro. *Tiene forma de ballena azul, se llama Kaiohga y es más fiero de lo que creéis.*

El lanzamiento del año ya se ha consumado en Japón. Las nuevas ediciones Pokémon, exclusivas de Game Boy Advance, están en las tiendas... aunque no por mucho tiempo, porque la fiebre desatada va a vaciar las estanterías. Bueno, ya sabréis que **habrá 100 nuevos Pokémon** (aquí os enseñamos los tres de inicio) y que tendremos nuevos protagonistas. Pero, ¿a qué no sabéis de que nos hemos enterado?

Pollock, ¿qué es Pollock?

¡La nueva Pokédex ya no se llama Pokédex! Ahora es un **Pokémon Navigator,** y no sólo incluye una **biblioteca completa de Pokémon,** sino que además nos dice qué Pokémon vamos a encontrar en cada zona, y tiene una función Auto-mapa para crear **mapas de cada pueblo o ciudad** en el momento que lo necesitemos.

Otra novedad es una cosa llamada **Pollock.** Nos permite almacenar caramelos con forma de cubo que mejoran las habilidades de los Pokémon. Cualquier cosa con tal de enfrentarse a los nuevos equipos "malvados" que sustituyen al Team Rocket. El Team Aqua (Zafiro) y Magma (Rubí) van a darnos mucha guerra, así que mejor que tu chico/chica (a elegir antes de empezar) se ponga las pilas rápidamente. Y si tienes compañía, mejor. Que dejen de mirar y se unan al espectáculo. Con un cable link y la nueva función para cuatro jugadores, podréis plantear auténticas batallas dos contra dos. Um, qué ganas, a ver si llega pronto aquí. ¿En abril? Bueno, pues nada.



En los nuevos combates a dobles (dos-contra-dos) a través de cable link, podréis poner a prueba todas vuestras dotes estratégicas. Con esta medida se multiplica la intensidad de las escenas de lucha.



No entendemos bien el japonés, pero parece que eso hace referencia al nuevo Pokénavigator.



Qué emoción, nuevos mapas, nuevos lugares, y todos los podrá dibujar el Navigator en un pispas.

Empiezas con estos tres...

Agua, Fuego... ¿y lagartija? Pues sí, eso parece. Los nuevos Pokémon de inicio tienen este aspecto y son de estos tipos.

Mizugoro

- Tamaño: **0,4 m**
- Peso: **7,6 Kg**
- Tipo de Pokémon: **Pokémon de agua que vive en el fango.**

Achamo

- Tamaño: **0,4 m**
- Peso: **2.5 Kg**
- Tipo de Pokémon: **Pokémon pájaro de fuego.**

Kimori

- Tamaño: **0,5 m**
- Peso: **5 Kg**
- Tipo de Pokémon: **Pokémon lagartija. Puede absorber los puntos de vida del enemigo.**

Adiós Team Rocket, hola...

Hola nuevos Teams. Encantados de conoceros, aunque luego seguro que nos dais la murga durante la aventura. Parece que habéis duplicado vuestro potencial, y se os ve mucho más espabilados que al caduco Team Rocket. Bien, ya hablaremos, de momento quedan hechas las presentaciones.



Team Magma

Su líder es el Pokémon legendario Gurahdon, y sólo aparecen en la edición Rubí. Cuentan que Gurahdon posee un rayo de luz capaz de convertir en vapor el agua de lluvia en plena tormenta. Ya nos veremos las caras, aunque vamos avisados...



Team Aqua

Nos toparemos con ellos en la edición Zafiro. Este trío está liderado por otro Pokémon legendario, Kaiohga, del que cuentan que es capaz de provocar tormentas bajo un tórrido sol. El reto ya está lanzado, amigos, ahora sólo falta que os tengamos más cerca...



1ª Entrega

Descubre el mejor ataque

Apréndete todos los movimientos

El pobre Prof. OaK nos ha pedido que hagamos este especial con todos los movimientos que existen. No da abasto el pobre para contestar a todas las cartas que recibe con esta petición.

Los movimientos se dividen en los mismos tipos que los Pokémon. Aunque el tipo normal es el grupo que más movimientos tiene, todos los grupos poseen movimientos interesantes que merece la pena conocer y utilizar.

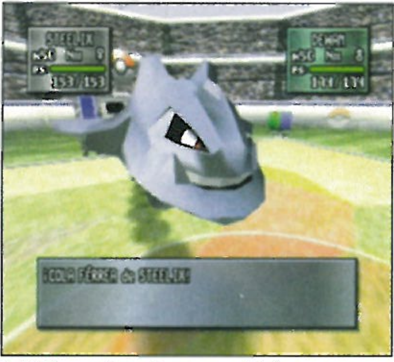
Aparte del tipo, los movimientos se caracterizan por su PRECISIÓN y POTENCIA. La **PRECISIÓN** indica la probabilidad de que el movimiento acierte. Una PRECISIÓN de 100 indicará que el movimiento nunca fallará. La **POTENCIA** indica el poder del ataque y aunque su valor es muy importante, debes recordar que se multiplicará por 1,5 si el tipo de ataque y el del Pokémon coinciden; por 2, si el Pokémon que recibe el ataque es débil frente al tipo del ataque; por 0,5 si el rival es resistente al tipo de ataque; y por 2 si hay golpe crítico. Por ejemplo, Gyarados es un Pokémon de tipo volador/agua. Éstos son débiles frente a los ataques de tipo eléctrico. Si usamos contra él un Pokémon de tipo eléctrico y un ataque de tipo eléctrico, la potencia se multiplicará por 6, y por 12 si hay golpe crítico. Tu Gyarados quedará KO si Pikachu usa un Rayo contra él.

Para elegir un movimiento, **primero debes fijarte en la PRECISIÓN y después en su POTENCIA.** En general, un golpe muy potente que falle muchas veces resultará poco eficaz. En estas tablas de movimientos te ofrecemos también una DESCRIPCIÓN del movimiento con sus posibles efectos secundarios. Para completar la información te damos también los PP y la MT a la que corresponde cada uno de los movimientos.

MOVIMIENTOS DE TIPO ACERO

Los movimientos de tipo acero son, junto con los siniestros, una de las nuevas incorporaciones de Pokémon Oro, Plata y Cristal. Pertenecen al **grupo de los ataques físicos** y resultan especialmente efectivos contra los Pokémon de tipo roca y los de tipo hielo. Contra los Pokémon de tipo fuego, agua, eléctrico y acero, estos movimientos resultarán poco eficaces.

A pesar de su baja PRECISIÓN, nuestro movimiento preferido es COLA-FÉRREA. Tiene una potencia descomunal.



Quizá te resulte curioso, pero el único movimiento de tipo acero que puede aprender Steelix es Cola Férrea, nuestro favorito.

MOVIMIENTO	DESCRIPCIÓN	PRECISIÓN	POTENCIA	PP	MT
ALA DE ACERO	Golpea con alas duras. Hay un 10 por ciento de posibilidades de subir la DEFENSA del atacante.	90	70	25	MT45
COLA FÉRREA	**Golpea al rival con una rígida cola y la probabilidad de reducir su DEFENSA es de 1 entre 3.**	**75**	**100**	**15**	**MT23**
GARRA-METAL	Golpea al rival con sus garras. Tiene una probabilidad de 1 entre 10 de subir el ATAQUE del usuario.	95	50	35	—

MOVIMIENTOS DE TIPO BICHO

Los movimientos de tipo bicho pertenecen al **grupo de los ataques físicos.** Son muy eficaces contra los Pokémon de tipo planta, psíquico y siniestro. Sin embargo, contra los Pokémon de tipo fuego, lucha, veneno, volador, fantasma y acero, este tipo de movimientos resultan poco efectivos. **Entre todos los ataques el más destacado es MEGACUERNO.**

Toma nota: antes de elegir un movimiento, fíjate en la precisión y después en la potencia. En los Pokémon de tipo Bicho, sin duda elegirás el inefable Megacuerno.

MOVIMIENTO	DESCRIPCIÓN	PRECISIÓN	POTENCIA	PP	MT
CHUPA VIDAS	Ataque para extraer PS. Añade los PS extraídos del objetivo a los del atacante.	100	20	15	—
CORTE FURIA	Ataque del tipo BICHO que se hace más potente en cada golpe. Si falla, vuelve a la normalidad.	95	10	20	MT49
DISP. DEMORA	Unas cuerdas salen y envuelven al objetivo para reducir su velocidad.	95	—	40	—
DOBLEATAQUE	Ataque que golpea dos veces. En ocasiones, el objetivo puede quedar envenenado.	100	25	20	—
MEGACUERNO	**Ataque que usa un fuerte cuerno o cuernos. No se suele aprender mucho.**	**85**	**120**	**10**	—
PIN MISIL	Ataque que dispara proyectiles como agujas desde el cuerpo. Golpea varias veces.	85	14	20	—
TELARAÑA	Cuerdas pegajosas que evitan que el objetivo se marche tan campante hasta que se vaya el Pokémon que lo utilizó.	100	—	10	—



El ataque Corte Furia en manos de un Pinsir que use Danza Espada, puede resultar una opción bastante efectiva.

MOVIMIENTOS DE TIPO AGUA

Los movimientos de tipo agua pertenecen al **grupo de los ataques especiales.** Resultan muy eficaces contra los Pokémon de tipo fuego, tierra y roca. A los Pokémon de tipo agua, planta y dragón, sin embargo, no les afectará demasiado.

Entre todos, **SURF combina muy bien POTENCIA y PRECISIÓN,** pero también hay que destacar **DANZA LLUVIA.** Este movimiento cambia el clima de forma que los ataques de agua multiplican su poder por 1,5 y el de los ataques de fuego se reduce a la mitad.



Aparte de combinar POTENCIA y PRECISIÓN, Surf tiene la ventaja de aprenderse por medio de una Máquina Oculta.

MOVIMIENTO	DESCRIPCIÓN	PRECISIÓN	POTENCIA	PP	MT
BURBUJA	Este ataque tiene una probabilidad de 1 entre 10 de reducir la VELOCIDAD del rival.	100	20	30	—
CASCADA	Ataque de tipo agua. Golpea con la misma fuerza que tiene un pez nadando contracorriente. Resulta bastante espectacular.	100	80	15	MO07
DANZA LLUVIA	**Hace que llueva durante cinco turnos. Mientras llueve, sube el poder de los ataques de agua y se reduce el de los de fuego.**	**100**	**—**	**5**	**MT18**
HIDRO BOMBA	El ataque de agua más potente. Aunque es poderoso, puede fallar. Tenlo en cuenta.	80	120	5	—
MARTILLAZO	Movimiento que sólo usan los Pokémon con pinzas. Puede causar un golpe crítico en el Pokémon que lo recibe.	85	90	10	—
PISTOLA AGUA	Ataque de agua. Más fuerte que BURBUJA. Muchos Pokémon de agua aprenden este ataque, aunque eso no lo hace menos poderoso.	100	40	25	—
PULPOCAÑÓN	Ataque que dispara tinta. Tiene un 50 por ciento de posibilidades de reducir la precisión del rival. Ahí es donde está el secreto de su éxito.	85	65	10	—
RAYO BURBUJA	Ataque con una probabilidad 1 entre 10 de reducir la VELOCIDAD del blanco. Muy interesante.	100	65	20	—
REFUGIO	Lo usan los Pokémon con caparazón. Al meterse dentro, aumentan la DEFENSA de forma realmente considerable.	100	—	40	—
SURF	**Es el movimiento de tipo agua que mejor combina potencia y precisión. Se puede aprender a través de una máquina oculta.**	**100**	**95**	**15**	**MO03**
TENAZA	El objeto queda atrapado irremisiblemente en el caparazón caparazón del atacante de dos a cinco turnos.	75	35	10	—
TORBELLINO	Dura de dos a cinco turnos. El oponente queda atrapado en un remolino y no puede escapar, por mucho que lo intente.	70	15	15	MO06

MOVIMIENTOS DE TIPO DRAGÓN

Este tipo de movimientos pertenece al **grupo de los ataques especiales.** Resultan muy efectivos únicamente contra los Pokémon de tipo dragón. Por el contrario, los Pokémon de tipo acero aguantarán muy bien este tipo de ataques.

Todos los movimientos de tipo dragón **tienen la máxima PRECISIÓN. El más poderoso es ENFADO,** pero hay que tener muy en cuenta a **FURIA DRAGÓN** por ser un movimiento que siempre producirá un daño de 40 PS.



Observa el ataque Enfado en todo su esplendor. No olvides equipar con una Baya Amarga y de esta manera evitarás la confusión.

MOVIMIENTO	DESCRIPCIÓN	PRECISIÓN	POTENCIA	PP	MT
CICLÓN	Ataque de tipo DRAGÓN. Tiene una probabilidad de 1 entre 5 de hacer retroceder al rival.	100	40	20	—
DRAGOALIENTO	Ataque de tipo DRAGÓN. Tiene una probabilidad de uno entre tres de paralizar al objetivo.	100	60	20	MT24
ENFADO	**Ataque que dura de dos a tres turnos. Después, el atacante se queda confuso.**	**100**	**90**	**15**	**—**
FURIA DRAGÓN	**Ataque que inflige siempre la misma cantidad de daño (40 PS).**	**100**	**40**	**10**	**—**

MOVIMIENTOS DE TIPO ELÉCTRICO

Pertenecen al grupo de los **ataques especiales.** Son muy efectivos contra los Pokémon de agua y contra los voladores. Sin embargo, su eficacia es muy baja contra los de tipo planta, eléctrico y dragón. Y que os quede claro que este tipo de ataque nunca hará daño a un Pokémon de tierra.

El movimiento que mejor combina POTENCIA y PRECISIÓN es RAYO. El más potente es TRUENO, pero debido a su baja PRECISIÓN es muy conveniente usarlo junto con DANZA LLUVIA. En cuanto empiece a llover, la PRECISIÓN de TRUENO subirá al 100%. **Este combo es ideal para un Pokémon como Lanturn.**

En los tipo eléctrico, el vencedor es Rayo, aunque también será interesante combinar Trueno con Danza Lluvia. Sale un ataque potente y preciso.

MOVIMIENTO	DESCRIPCIÓN	PRECISIÓN	POTENCIA	PP	MT
CHISPA	Este ataque tiene una probabilidad de uno entre tres de conseguir paralizar el objetivo.	100	65	20	—
ELECTROCAÑÓN	Este ataque es poco preciso pero, si acierta, paraliza al rival.	50	100	5	MT7
IMPACTRUENO	Ataque que tiene una probabilidad de uno entre diez de conseguir paralizar al rival.	100	40	30	—
ONDA TRUENO	Ataque especial que paraliza. La probabilidad de inmovilizar a la víctima es de uno entre cuatro.	100	—	20	—
PUÑO-TRUENO	Ataque especial que tiene una probabilidad de uno entre diez de paralizar al rival.	100	75	15	MT41
RAYO	**Ataque potente que tiene una probabilidad de uno entre diez de paralizar al rival.**	**100**	**95**	**15**	**—**
TRUENO	**Es el ataque de tipo ELÉCTRICO más potente. Cuenta con una probabilidad de uno entre diez de paralizar al rival.**	**70**	**120**	**10**	**MT25**



Zapdos aprende Trueno durante su entrenamiento, pero si puedes enseñarle Rayo resultará todavía más demoledor.



Pokémon Stadium 2

Duodécima Entrega

Guía para ser el mejor entrenador

SÚPER COPA (RONDA 2)

BATALLAS (Continuación)

BATALLA 8: ENTRE. GUAY MARTÍN

EQUIPO RIVAL

POKéMON		ATAQUES							
Celebi	Ps/Pl	Giga Drenado	Pl	Drenadoras	Pl	Psíquico	Ps	Poder Oculto	N
Persian	N	Hipnosis	Ps	Golpe Cuerpo	N	Rayo	E	Mordisco	Si
Gengar	Fa/Ve	Rayo Confuso	Fa	Tinieblas	Fa	Hipnosis	Ps	Mismodestino	Fa
Machamp	L	Tajo Cruzado	L	Híper Rayo	N	Terremoto	T	Profecía	N
Lapras	A/H	Rayo Confuso	Fa	Golpe Cuerpo	N	Rayo	E	Descanso	Ps
Raikou	E	Rayo	E	Excavar	T	Reflejo	Ps	Triturar	Si

ELECCIÓN RECOMENDADA: Elige a **Heracross, Pupitar y Wobbuffet.** En este último combate te aconsejamos que utilices a Heracross contra Celebi, a Wobbuffet contra Machamp y Raikou, y a Pupitar contra el resto. ¡Que tengas suerte!

CASTILLO DE LÍDERES DE GIMNASIO (RONDA 2)

GIMNASIO MALVA
Equipo de alquiler recomendado

NUESTRO EQUIPO



POKéMON		ATAQUES							
Onix	R/T	Terremoto	T	Torm. Arena	R	Lanza Roca	R	Fuerza	N
Chinchou	A/E	Surf	A	Rayo Confuso	Fa	Trueno	E	Danza Lluvia	A
Politoed	A	Torbellino	A	Contoneo	N	Viento Hielo	H	Canto Mortal	N
Electabuzz	E	Puño-Trueno	E	Rapidez	N	Pantalla Luz	Ps	Malicioso	N
Elekid	E	Rayo	E	Golpe Cabeza	N	Chirrido	N	Pantalla Luz	Ps
Aerodactyl	R/Vo	Poder Pasado	R	Mordisco	Si	Maldición	¿?	Supersónico	N

BATALLAS

BATALLA 1: ORNITÓLOGO MATÍAS

EQUIPO RIVAL

POKéMON		ATAQUES							
Pidgeotto	N/Vo	Mov. Espejo	Vo	Tornado	Vo	At. Rápido	N	Ala de Acero	Ac
Togetic	N/Vo	Mov. Espejo	Vo	Psíquico	Ps	Llamarada	Fu	Electrocañón	E
Fearow	N/Vo	Mov. Espejo	Vo	Pico Taladro	Vo	Tri-Ataque	N	At. Rápido	N
Farfetch'd	N/Vo	Mov. Espejo	Vo	Vuelo	Vo	Cuchillada	N	Azote	N
Noctowl	N/Vo	Mov. Espejo	Vo	Derribo	N	Ala de Acero	Ac	Confusión	Ps
Murkrow	Si/Vo	Mov. Espejo	Vo	Pico Taladro	Vo	Finta	Si	At. Rápido	N

ELECCIÓN RECOMENDADA: Elige a **Elekid, Aerodactyl y Electabuzz.** Rayo de Elekid, Poder Pasado de Aerodactyl y Puño-Trueno de Electabuzz son ataques que resultarán demoledores contra los Pokémon voladores de nuestro rival.

BATALLA 2: LÍDER GIM. PEGASO



EQUIPO RIVAL

POKéMON		ATAQUES							
Pidgeot	N/Vo	Bofetón-Lodo	T	Doble Filo	N	Ala de Acero	Ac	Ataque Aéreo	Vo
Dodrio	N/Vo	Bofetón-Lodo	T	Tri Ataque	N	Pico Taladro	Vo	Ataque Aéreo	Vo
Gligar	T/Vo	Ataque Ala	Vo	Garra Metal	Ac	Bomba Lodo	Ve	At. Rápido	N
Charizard	Fu/Vo	Bofetón-Lodo	T	Lanzallamas	Fu	Vuelo	Vo	Terremoto	T
Skarmory	Ac/Vo	Bofetón-Lodo	T	Ala de Acero	Ac	Pico Taladro	Vo	Ataque Aéreo	Vo
Zapdos	E/Vo	Bofetón-Lodo	T	Rayo	E	Pico Taladro	Vo	Ataque Aéreo	Vo

ELECCIÓN RECOMENDADA: Elige a **Onix, Electabuzz y Chinchou.** Utiliza a Onix y Electabuzz contra los Pokémon voladores. A Chinchou (y su Surf) lo reservaremos para combatir contra Gligar y Charizard.

ABREVIATURAS USADAS: N Normal/ Fu Fuego/ A Agua / Pl Planta/ E Eléctrico/ H Hielo/ L Lucha/ Ve Veneno/ T Tierra/ Vo Volador/ Ps Psíquico/ B Bicho/ R Roca/ Fa Fantasma/ D Dragón/ Si Siniestro/ Ac Acero

GIMNASIO AZALEA
Equipo de alquiler recomendado

NUESTRO EQUIPO



POKéMON		ATAQUES							
Charizard	Fu/Vo	Puño Fuego	Fu	Ataque Ala	Vo	Gruñido	N	Cara Susto	N
Slowbro	A/Ps	Surf	A	Confusión	Ps	Anulación	N	GruñidoN	
Exeggcute	Pl/Ps	Psíquico	Ps	Giga-Drenado	Pl	Paralizador	Pl	Drenadoras	Pl
Fearow	N/Vo	Pico Taladro	Vo	Híper Rayo	N	Persecución	Si	Tóxico	Ve
Hitmonlee	L	Patada S. Alta	L	Mega Patada	N	Bofetón-Lodo	T	Meditación	Ps
Magmar	Fu	Puño Fuego	Fu	Polución	Ve	Pantallahumo	N	Rayo Confuso	Fa

BATALLAS

BATALLA 1: CAZABICHOS DIEGO



EQUIPO RIVAL

POKéMON		ATAQUES							
Beedrill	B/Ve	Dobleataque	B	Doble Filo	N	Bomba Lodo	Ve	Agilidad	Ps
Sunflora	Pl	Hoja Afilada	Pl	Bomba Lodo	Ve	Giga-Drenado	Pl	Gruñido	N
Butterfree	B/Vo	Psico-Rayo	Ps	Tornado	Vo	Giga-Drenado	Pl	Remolino	N
Sandslash	T	Terremoto	T	Cuchillada	N	Cola Férrea	Ac	Contador	L
Yanma	B/Vo	Ataque Ala	Vo	Rapidez	N	Inversión	L	Profecía	N
Dunsparce	N	Excavar	T	Lanzallamas	Fu	Rayo	E	Deslumbrar	N

ELECCIÓN RECOMENDADA: Elige a **Fearow, Exeggcute y Hitmonlee.** Utiliza el Pico Taladro de Fearow contra Beedrill, Sunflora, Butterfree y Yanma. Contra Sandslash, usa a Exeggute, y contra Dunsparce saca a Hitmonlee.

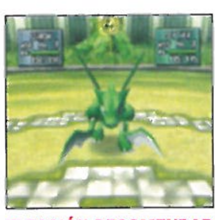
BATALLA 2: GEMELAS EVA Y ELSA

EQUIPO RIVAL

POKéMON		ATAQUES							
Ledian	B/Vo	Dulce Aroma	N	Desenrollar	R	Giga-Drenado	Pl	Pantalla Luz	Ps
Eevee	N	Encanto	N	Bola Sombra	Fa	Doble Filo	N	Azote	N
Ponyta	Fu	Encanto	N	Llamarada	Fu	Derribo	N	Cola Férrea	Ac
Pineco	B	Dulce Aroma	N	Desenrollar	R	Giga-Drenado	Pl	Reflejo	Ps
Snubbull	N	Encanto	N	Triturar	Si	Golpe Cabeza	N	Lengüetazo	Fa
Nidorina	Ve	Encanto	N	Golpe Cuerpo	N	Doble Patada	L	Anulación	N

ELECCIÓN RECOMENDADA: Elige a **Charizard, Hitmonlee y Slowbro.** Usa Puño-Fuego de Charizard contra los bichos, el Surf de Slowbro contra Ponyta, y su ataque Psíquico contra Nidorina. Contra el resto habrá que sacar a Hitmonlee.

BATALLA 3: LÍDER GIM. ANTÓN



EQUIPO RIVAL

POKéMON		ATAQUES							
Scyther	B/Vo	Ataque Ala	Vo	Ala de Acero	Ac	Inversión	L	Híper Rayo	N
Heracross	B/L	Megacuerno	B	Inversión	L	Derribo	N	Terremoto	T
Pinsir	B	Corte Furia	B	Sumisión	L	Golpe Cuerpo	N	Mov. Sísmico	L
Quagsire	A/T	Surf	A	Terremoto	T	Poder Pasado	R	Neblina	H
Sudowoodo	R	Lanza Rocas	R	Terremoto	T	Patada Baja	L	Fuerza	N
Raticate	N	Híp. Colmillo	N	Súper Diente	N	Inversión	L	Rugido	N

ELECCIÓN RECOMENDADA: Elige a **Charizard, Hitmonlee y Exeggcute.** Utiliza el Puño-Fuego de Charizard contra los bichos, y a Exeggcute y su Giga-Drenado contra Quagsire y Sudoowodo. A Hitmonlee puedes usarlo contra Raticate.

GIMNASIO TRIGAL
Equipo de alquiler recomendado

NUESTRO EQUIPO



POKéMON		ATAQUES									
Parasect	B/Pl	Giga Drenado	Pl	Cuchillada	N	Corte Furia	B	Espora	Pl
Hitmonlee	L	Patada S. Alta	L	Mega Patada	N	Bofetón-Lodo	T	Meditación	Ps
Murkrow	Si/Vo	Finta	Si	Vuelo	Vo	Tinieblas	Fa	Niebla	H
Porygon2	N	Rapidez	N	Electrocañón	E	Ladrón	Si	Conversión	N
Machoke	L	Tiro Vital	L	Fuerza	N	Excavar	T	Profecía	N
Primeape	L	Tajo Cruzado	L	Excavar	T	Maldición	¿?	Foco Energía	N

BATALLAS

BATALLA 1: CHICA NURIA

EQUIPO RIVAL

POKéMON		ATAQUES							
Furret	N	Portazo	N	Inversión	L	Excavar	T	At. Rápido	N
Porygon	N	Tri-Ataque	N	Conversión	N	Psíquico	Ps	Rayo	E
Dugtrio	T	Magninud	T	Tri-Ataque	N	Avalancha	R	Ataque Arena	T
Jumpluff	Pl/Vo	Giga-Drenado	Pl	Golpe Cabeza	N	Confusión	Ps	Rayo Solar	Pl
Corsola	A/R	Rayo Burbuja	A	Avalancha	R	Psíquico	Ps	Manto Espejo	Ps
Aipom	N	Rapidez	N	Cola Férrea	Ac	Bola Sombra	Fa	Contador	L

ELECCIÓN RECOMENDADA: Elige a **Primeape, Parasect y Murkrow.** Utiliza el Tajo Cruzado de Primeape contra Furret, Aipom y Porygon. Contra Dugtrio y Corsola saca a Parasect, y contra Jumpluff a Murkrow.

BATALLA 2: BELLA RITA



EQUIPO RIVAL

POKéMON		ATAQUES							
Pikachu	E	Atracción	N	Presente	N	At. Rápido	N	Doble Equipo	N
Togetic	N/Vo	Atracción	N	Presente	N	Otra Vez	N	Doble Equipo	N
Clefable	N	Atracción	N	Presente	N	Bola Sombra	Fa	Reducción	N
Wigglytuff	N	Atracción	N	Presente	N	Bola Sombra	Fa	Doble Equipo	N
Azumarill	A	Atracción	N	Presente	N	Torbellino	A	Doble Equipo	N
Delibird	H/Vo	Atracción	N	Presente	N	Maldición	¿?	Doble Equipo	N

ELECCIÓN RECOMENDADA: Elige a **Porygon2, Machoke y Murkrow.** En este combate, Porygon2 y Murkrow evitarán el ataque Atracción y además anularán la táctica del Doble Equipo gracias al uso de Rapidez y Finta (nunca fallan).

BATALLA 3: LÍDER GIM. BLANCA

EQUIPO RIVAL

POKéMON		ATAQUES							
Miltank	N	Pisotón	N	Terremoto	T	Inversión	L	Batido	N
Golduck	A	Surf	A	Psíquico	Ps	Rayo Hielo	H	Tajo Cruzado	L
Persian	N	Cuchillada	N	Bola Sombra	E	Rayo	E	Rugido	N
Donphan	T	Terremoto	T	Poder Pasado	R	Doble Filo	N	Azote	N
Mr. Mime	Ps	Psíquico	Ps	Doble Equipo	N	Meditación	Ps	Relevo	N
Tauros	N	Pisotón	N	Terremoto	T	Cola Férrea	Ac	Cara Susto	N

ELECCIÓN RECOMENDADA: Elige a **Hitmonlee, Parasect y Murkrow.** Aunque nuestro Murkrow de alquiler vencerá sin problemas a Mr. Mime, Miltank y Tauros son tan duros de pelar que echarás de menos no tener un Machamp propio.

GIMNASIO IRIS
Equipo de alquiler recomendado

NUESTRO EQUIPO



POKéMON		ATAQUES							
Houndoom	Si/Fu	Ascuas	Fu	Mordisco	Si	Rapidez	N	Rugido	N
Skarmory	Ac/Vo	Ala de Acero	Ac	Vuelo	Vo	Ataque Furia	N	Agilidad	Ps
Electabuzz	E	Puño-Trueno	E	Rapidez	N	Pantalla Luz	Ps	Malicioso	N
Kadabra	Ps	Psíquico	Ps	Puño-Trueno	E	Reflejo	Ps	Kinético	Ps
Murkrow	Si/Vo	Finta	Si	Vuelo	Vo	Tinieblas	Fa	Niebla	H
Graveler	R/T	Terremoto	T	Desenrollar	R	Autodestruc.	N	Torm. Arena	T

BATALLAS

BATALLA 1: MENTALISTA MALENA

EQUIPO RIVAL

POKéMON		ATAQUES							
Gastly	Fa/Ve	Psíquico	Ps	TinieblasF	a	Giga-Drenado	Pl	Rencor	Fa
Noctowl	N/Vo	Derribo	N	Ataque-Ala	Vo	Finta	Si	Profecía	N
Weepinbell	Pl/Ve	Hoja Afilada	Pl	Otra Vez	N	Portazo	N	Bomba Lodo	Ve
Qwilfish	A/Ve	Surf	A	Bomba Lodo	Ve	Rayo Hielo	H	Azote	N
Seaking	A	Cascada	A	Cornada	N	Psico-Rayo	Ps	Niebla	H
Ditto	N	Trasform	N	-		-		-	

ELECCIÓN RECOMENDADA: Elige a **Kadabra, Electabuzz y Graveler.** En este combate Kadabra se bastará para eliminar a todo el equipo rival, aunque quizá contra Noctowl y Seaking le podría echar una mano Electabuzz.

BATALLA 2: PENSADOR MATEO

EQUIPO RIVAL

POKéMON		ATAQUES							
Haunter	Fa/Ve	Doble Equipo	N	Mal de Ojo	Fa	Maldición	¿?	Bola Sombra	Fa
Grimer	Ve	Bofetón-Lodo	T	Mal de Ojo	Fa	Electrocañón	E	Puño Hielo	H
Jynx	H/Ps	Bofetón-Lodo	T	Mal de Ojo	Fa	Puño Dinámico	L	Bola Sombra	Fa
Golbat	Ve/Vo	Doble Equipo	N	Mal de Ojo	Fa	Ala de Acero	Ac	Finta	Si
Muk	Ve	Bofetón-Lodo	T	Mal de Ojo	Fa	Electrocañón	E	Puño Hielo	H
Murkrow	Si/Vo	Bofetón-Lodo	T	Mal de Ojo	Fa	Tinieblas	Fa	Pico Taladro	Vo

ELECCIÓN RECOMENDADA: Elige a **Kadabra, Murkrow y Electabuzz.** Otro combate en el que Kadabra usando Psíquico y Puño-Trueno podrá acabar con casi todos los rivales. Si sale Jynx, Murkrow tendrá que echar una mano.

BATALLA 3: LÍDER GIM. MORTI

EQUIPO RIVAL



POKéMON		ATAQUES							
Gengar	Fa/Ve	Psíquico	Ps	Rayo	E	Puño Fuego	Fu	Rayo Confuso	Fa
Mantine	A/Vo	Surf	A	Ataque Ala	Vo	Rayo Hielo	H	Rayo Confuso	Fa
Granbull	N	Derribo	N	Bola Sombra	Fa	Bomba Lodo	Ve	Lengüetazo	Fa
Lapras	A/H	Surf	A	Rayo Hielo	H	Rayo	E	Golpe Cuerpo	N
Misdreavus	Fa	Bola Sombra	Fa	Rayo	E	Psíquico	Ps	Rayo Confuso	Fa
Exeggutor	Pl/Ps	Psíquico	Ps	Giga-Drenado	Pl	Doble Filo	N	Paralizador	Pl

ELECCIÓN RECOMENDADA: Elige a **Houndoom, Electabuzz y Skarmory.** Electabuz debe usar Pantalla Luz y Puño-Trueno contra los Pokémon de agua. Contra Grandbull usa a Skarmory, y al resto haz que Houndoom les muerda.

GIMNASIO ORQUÍDEAS
Equipo de alquiler recomendado

NUESTRO EQUIPO



POKéMON		ATAQUES									
Exeggcute	Pl/Ps	Psíquico	Ps	Giga-Drenado	Pl	Paralizador	Pl	Drenadoras	Pl
Fearow	N/Vo	Pico Taladro	Vo	Híper Rayo	N	Persecución	Si	Tóxico	Ve
Jynx	H/Ps	Puño Hielo	H	Confusión	Ps	Lengüetazo	Fa	Mal de Ojo	Fa
Quagsire	A/T	Surf	A	Excavar	T	Portazo	N	Amnesia	Ps
Wobuffet	Ps	Contador	L	Manto Espejo	Ps	Velo Sagrado	N	Mismodestino	Fa
Murkrow	Si/Vo	Finta	Si	Vuelo	Vo	Tinieblas	Fa	Niebla	H

BATALLAS

BATALLA 1: KARATEKA MARIANO

EQUIPO RIVAL

POKéMON		ATAQUES							
Machoke	L	Guillotina	N	Avalancha	R	Descanso	Ps	Sonámbulo	N
Graveler	R/T	Fisura	T	Avalancha	R	Descanso	Ps	Sonámbulo	N
Kingler	A	Guillotina	N	Martillazo	A	Descanso	Ps	Sonámbulo	N
Arbok	Ve	Fisura	T	Avalancha	R	Descanso	Ps	Sonámbulo	N
Dragonair	D	Perforador	N	Dragoaliento	D	Descanso	Ps	Sonámbulo	N
Pinsir	B	Guillotina	N	Ataque Furia	N	Descanso	Ps	Sonámbulo	N

ELECCIÓN RECOMENDADA: Elige a **Jynx, Fearow y Exeggcute.** Lo que debes aprender en este combate es que los movimientos Guillotina, Perforador y Fisura son poco precisos, pero pueden producir un K.O. con un solo golpe.

BATALLA 2: LIDER GIM. ANÍBAL

EQUIPO RIVAL

POKéMON		ATAQUES							
Poliwrath	A/L	Puño Dinámico	L	Tambor	N	Descanso	N	Sonámbulo	N
Sandslash	T	Puño Dinámico	L	Terremoto	T	Avlancha	R	Garra-Metal	Ac
Ursaring	N	Puño Dinámico	L	Cuchillada	N	Terremoto	T	Triturar	Si
Ampharos	E	Puño Dinámico	L	Rayo	E	Puño Fuego	Fu	Pantalla Luz	Ps
Hitmonchan	L	Puño Dinámico	L	Mega Puño	N	Ultra Puño	L	Persecución	Si
Hypno	Ps	Puño Dinámico	L	Psíquico	Ps	Bola Sombra	Fa	Pantalla Luz	Ps

ELECCIÓN RECOMENDADA: Elige a **Fearow, Quagsire y Wobuffet.** Lo ideal es usar un Pokémon equipado con una Baya Amarga y a otro con una Baya Milagro. Si haces esto, anularás parcialmente la estrategia del Puño Dinámico.

GIMNASIO OLIVO. Equipo de alquiler recomendado

NUESTRO EQUIPO



POKéMON		ATAQUES									
Wobuffet	Ps	Contador	L	Manto Espejo	Ps	Velo Sagrado	N	Mismodestino	Fa
Donphan	T	Terremoto	T	Giro Rápido	N	Torm. Arena	R	Gruñido	N
Parasect	B/Pl	Giga-Drenado	Pl	Cuchillada	N	Ataque Furia	N	Espora	Pl
Charizard	Fu/Vo	Puño Fuego	Fu	Ataque Ala	Vo	Gruñido	N	Cara Susto	N
Electabuzz	E	Rayo	E	Rapidez	N	Rapidez	N	Pantalla Luz	Ps
Hitmonlee	L	Pat. S. Alta	L	Mega Patada	L	Bofetón-Lodo	T	Meditación	Ps

El Profesor Oak te responde

¡Hola entrenadores!... Cuando leáis estas líneas nuestros colegas japoneses ya estarán disfrutando de los nuevos Pokémon Rubí y Zafiro en sus Game Boy Advance. Dicen que el inglés es el idioma de moda, pero seguro que a mas de uno os gustaría saber japonés cual aguerrido samurai. ¡Banzai!

Otro fan de Smeargle

Querido Profesor Oak. Le escribo esta carta porque tengo unas dudas que no me dejan dormir por la noche. Allá van:

1. **¿Podría decirme los ataques que aprende Smeargle y en qué nivel lo hace? Tengo pensado enseñarle Fijar Blanco y Espora o Somnífero, ¿qué le parecen?**
2. **En la revista nº 25 pusieron las estadísticas que llegan a alcanzar los Pokémon, sin embargo los míos no las alcanzan, están al nivel 100 y ya les dí Calcio, Proteínas, ... ¿Qué es lo que ocurre?**
3. **¿Podría darme su opinión sobre mi equipo? Están todos en el nivel 100: Meganium (Rayo Solar, Día Soleado, Golpe Cuerpo y Hoja Afilada), Mewtwo (Trueno, Ventisca, Híper Rayo y Psíquico), Dragonite (Vuelo, Perforador, Ventisca e Híper Rayo), Suicune (Surf, Rayo Hielo, Danza Lluvia e Hidro Bomba), Ho-oh (Terremoto, Poder Pasado, Llamarada y Recuperación) y Tyranitar (Híper Rayo, Triturar, Lanzallamas y Terremoto). ¿Debería cambiar algún ataque por otro? ¿Ve algún punto débil?**
4. **¿Por qué en Pokémon Cristal no se pueden clonar Pokémon, y en las ediciones Plata y Oro sí?**

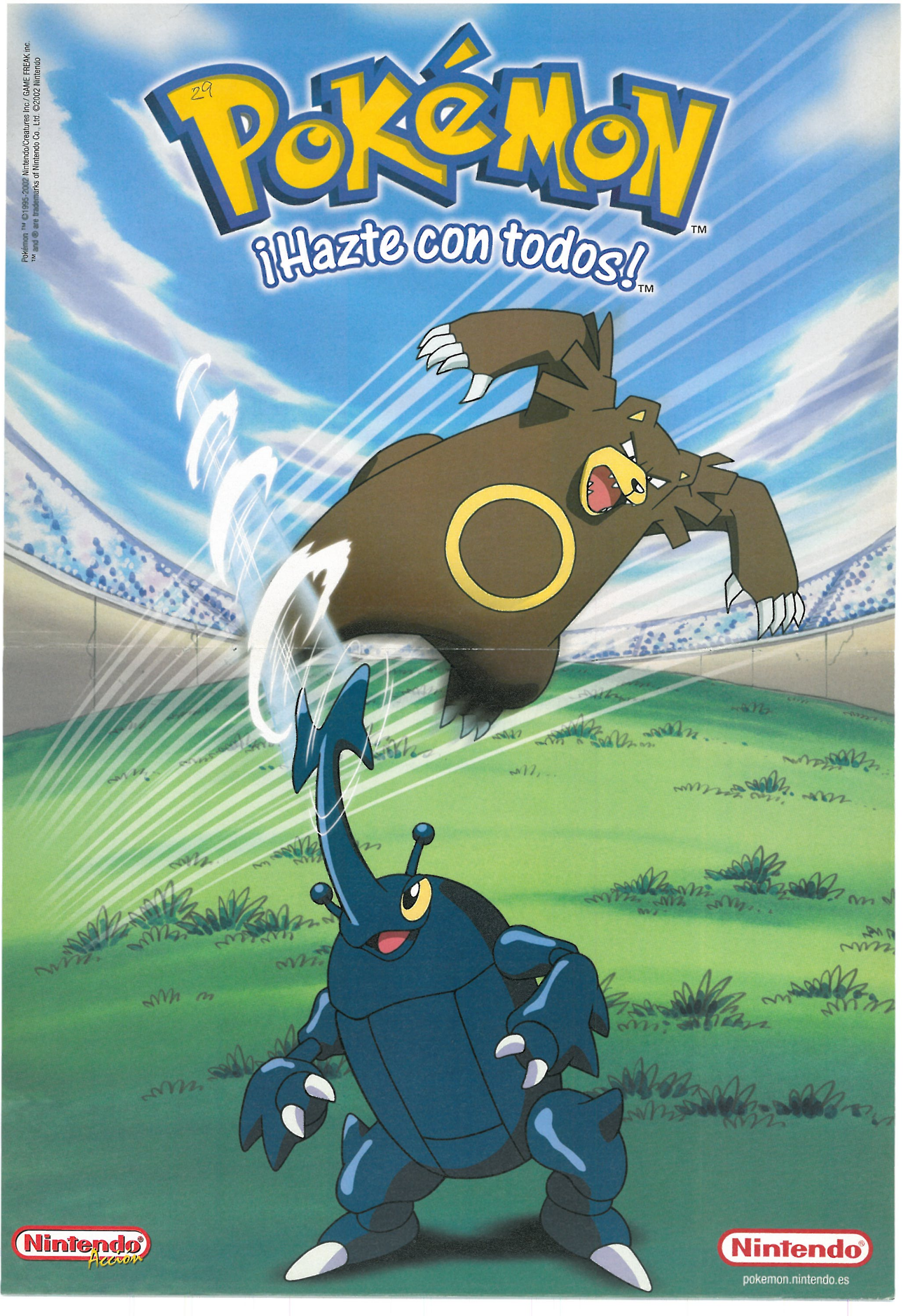
Germán Rodríguez
La Coruña

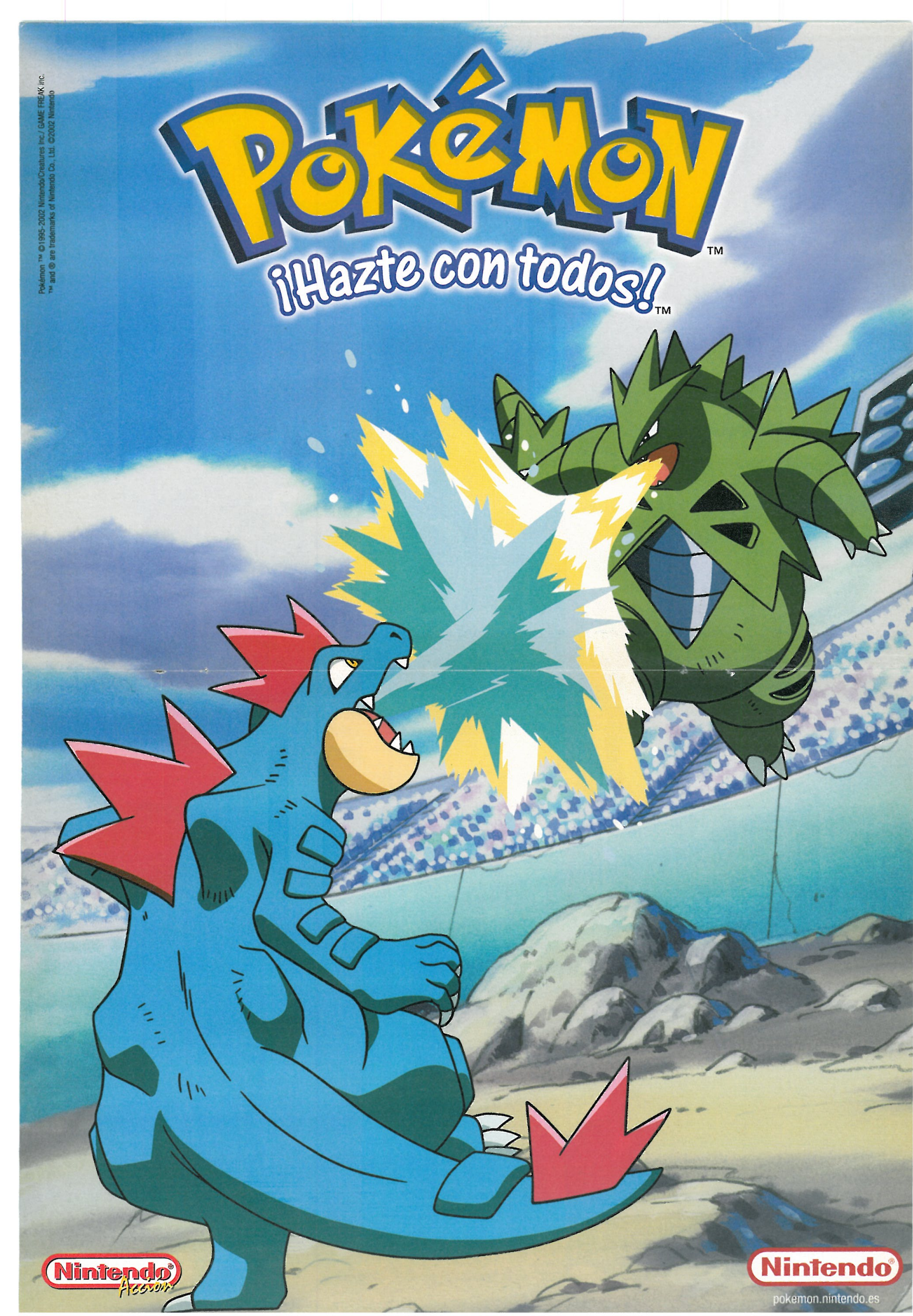
NOTA DEL PROFESOR OAK:
Banzai en japonés significa Hurra o Felicidades. Os pongo esto para ilustraros, aunque seguro que ya lo sabíais.

SMEARGLE
PINTOR
AL 1.2m
PE 58.0kg
Nº. 235
Cuando llega a adulto, suele dejar que sus
PÁG ÁREA GRIT IMPR

1. Mi querido Smeargle nace sabiendo Esquema y vuelve a aprenderlo en los niveles 11, 21, 31, 41, 51, 61, 71, 81 y 91, pero para que lo aprenda, el Esquema de un nivel inferior debe haberse transformado en otro ataque. Ya sabes que Esquema es un movimiento que permite copiar un movimiento del oponente y aprenderlo. De esta manera, Smeargle puede aprender casi todos los movimientos que vea. Entre los que me propones me quedo con Espora y Fijar Blanco, sobre todo si combinas este último con Fisura. Una bomba.
2. Veamos, lo que ocurre es que cuando capturas varios Pokémon salvajes de la misma especie o los obtienes en la GUARDERÍA, todos son distintos. Cada Pokémon tiene una especie de genes que le hacen distinto de los demás y le programan el máximo nivel que alcanzarán sus estadísticas. Las que se publicaron en el número 25 se refieren al máximo nivel que pueden alcanzar las estadísticas de cada especie, y podrás conseguirlas únicamente cuando captures un Pokémon con los mejores genes que pueda tener su especie. En definitiva, es cuestión de suerte conseguir el máximo nivel en las estadísticas, pero no desesperes porque basta con que las estadísticas de los Pokémon se acerquen al máximo. Es mucho más que suficiente.




Pokémon ™ ©1995-2002 Nintendo/Creatures Inc / GAME FREAK inc.
™ and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd. ©2002 Nintendo
POKéMON™
¡Hazte con todos!™
Nintendo Acción
Nintendo®
pokemon.nintendo.es


Pokémon ™ ©1995-2002 Nintendo/Creatures Inc./ GAME FREAK inc.
™ and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd. ©2002 Nintendo
POKÉMON ™
¡Hazte con todos! ™
Nintendo® Acción
Nintendo®
pokemon.nintendo.es

LA CARTA DE ORO

Un extraño Dragonite

Querido Profesor Oak:

1. **Cuando asistí al Celebi Tour fue una pasada: hice coliseos, cambié Pokémon muy extraños, hice amigos, participé en el concurso... Entre los Pokémon que conseguí estaban: un Celebi rosa, un Igglybuff verde, un Misdreavus dorado... Pero el más extraño era un Dragonite plateado de alas rojas que sabía Transformación. ¿Cómo puedo conseguir un Pokémon con esos ataques que no puede ni por cría, ni por MT?**
2. **Mi Tauros de nivel 100 tiene todos los valores estadísticos al máximo y lo he entrenado desde el nivel 5 igual que a los demás. ¿A qué se debe el valor estadístico de cada Pokémon y cómo se alcanzan? Mi Tauros sabe Perforador, Tóxico, Sustituto y Terremoto, puntúe.**
3. **¿Sacarán juegos para la GC tipo Pokémon Stadium con los 351 PKMN y que sean compatibles con las nuevas ediciones Rubí y Zafiro?**
4. **Tengo curiosidad (como muchos otros) de ver la lista de los 100 nuevos Pokémon. ¿Alguna novedad?**
5. **Sospecho mucho del Magnetotrén ¿qué pasa ahí? ¿Es posible atascarse a medio camino? Lo digo porque en una imagen del nº 26 el protagonista sale en una posición extraña.**

Eric López Piñero
Barcelona

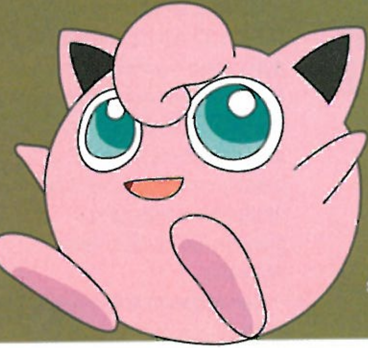
1. A veces aparecen Pokémon que saben ataques que no se corresponden con los que su especie puede aprender. Entre estos Pokémon, Dratini parece ser un caso especial. Por ejemplo, no sé si recuerdas que en Pokémon Cristal los sabios de la GUARIDA DRAGÓN te someten a un cuestionario. Si contestas bien a todas la preguntas, recibirás un Dratini con Velocidad Extrema. ¿Cómo habrá aprendido Dratini este movimiento? Es un misterio que guardan en secreto los sabios de la GUARIDA DRAGÓN. Y lo mismo te puedo decir con respecto a tu Dragonite con Transformación. ¡Menudo lujo de Pokémon! Ya me gustaría a mi tener uno igual.





2. La forma en la que los Pokémon alcanzan sus estadísticas es algo complicada de explicar, pero intentaré hacerlo de forma simple. La especie a la que pertenece cada Pokémon determina, por ejemplo, la relación entre DEFENSA y ATAQUE; determina la evolución de las estadísticas con el entrenamiento, los movimientos que aprenderá etc. Es decir, si tienes un Pokémon de carácter muy defensivo, como es el caso de Shuckle, nunca esperes que el valor de su ATAQUE supere al de su DEFENSA. Aparte de esto, dentro de una especie existen muchas variedades y cada variedad está programada para alcanzar unas estadísticas máximas. La probabilidad de capturar en estado salvaje a la variedad de una especie que alcance el máximo de las estadísticas al que puede llegar, es de una entre un millón.

   La verdad es que con tu Tauros has tenido un montón de suerte, y además has sabido entrenarlo a conciencia para que alcance todo su potencial. Los ataques que le has enseñado a Tauros son fantásticos, con la salvedad de Perforador. Ya sabes que los ataques de baja precisión no me entusiasman, aunque puedan producir un KO en un solo golpe. De todas formas, a tu Tauros le doy por lo menos un 9 alto.
3. Puedes estar seguro que saldrán juegos de Pokémon para la GC. Es posible que no sean exactamente del estilo de Stadium, dado que la conexión entre la GBA y la GC permite hacer cosas que no permitían la Game Boy y la N64. Ten un poco de paciencia que ya queda menos.
4. Ya sabes que la lista de los Pokémon es alto secreto. Cuando Pokémon Rubí y Zafiro salgan en Japón empezaremos a tener más datos, pero tardaremos un tiempo en tener los nombres definitivos que adoptarán en nuestras latitudes, pues ya sabéis que nosotros "heredamos" los nombres que se les da en Nintendo América. De momento sabemos que el nombre japonés de los Pokémon que elegirás al empezar son Kimori (planta), Achamo (fuego/volador) y Mizugoro (agua). Al igual que Ho-oh y Lugia en Pokémon Oro y Plata, los Pokémon que tendrán un especial protagonismo en Rubí y Zafiro se llaman Gurahdon y Kaiohga. Los dos últimos, en el bando de los equipos "malos".
5. Varios de vosotros habéis preguntado lo mismo. Esa imagen apareció en la sección MIS TROLAS FAVORITAS del nº 26 con la intención provocar vuestra sorpresa y veo que así ha sido. Además, era una pequeña broma dedicada a la persona que me envió la trola del Magnetotrén, pero veo que quizá ha sembrado la duda. Gomen Kudasai (lo siento en japonés).



3. Los Pokémon que forman tu equipo me gustan, y parece que a Jimmy también. Creo que a Dragonite deberías hacerle olvidar Perforador y enseñarle un movimiento más preciso. Ya sabes que Perforador falla casi siempre, aunque cuando acierta deja KO al rival. Te sugiero que le enseñes Surf.
4. ¿Qué es eso de clonar? ¡Ah!, ya me acuerdo. La verdad es que no sé mucho sobre ese tema, a mi no me gusta hacer trampas y espero que a ti tampoco...

La tarjeta azul

Hola Profesor Oak. Necesito que me conteste a las siguientes cuestiones de Pokémon Cristal:

1. ¿Dónde se consiguen los puntos para la tarjeta azul?
2. ¿Dónde está el ALA ARCOIRIS?
3. ¿Cuándo va a salir Pokémon Advance en España?
4. ¿En qué ciudades hay Caramelo Raro?
5. ¿Dónde están Qwilfish y Remoraid?
6. ¿Dónde están Slugma y Ho-oh?

Antonio Rastrero Cebrián
Benimamet (Valencia)



1. Para acumular puntos en la tarjeta azul necesitas escuchar el programa de radio de Buena (Código de Buena). Este programa lo puedes sintonizar todos los días en Johto entre las 6 de la tarde y las 12 de la noche. En cuanto oigas el código del día, tienes que ir a la TORRE RADIO, hablar con Buena y decirle el código correcto. Los puntos acumulados te los cambiará la chica que hay junto a Buena por estupendos regalos.
2. Cuando tengas a los tres perros legendarios entra en TORRE HOJALATA y habla con el monje que hay entre las columnas. Él te dará el ALA ARCOIRIS y a continuación verás como aparece una escalera que te permite subir a los pisos superiores a por el legendario Ho-oh.
3. Lo único que hay confirmado sobre Pokémon Zafiro y Rubí es su venta en Japón a partir del día 21 de Noviembre. Todavía no hay nada seguro sobre su salida en España, pero quizá te pueda adelantar primavera como una fecha a tener en cuenta.
4. Si te refieres a si se pueden comprar en la tienda de alguna ciudad, la respuesta es no. De todas formas, el lugar más parecido a una tienda en el que hay Caramelos Raros es la TORRE RADIO de TRIGAL. Uno de los regalos por los que podrás intercambiar los puntos de la tarjeta azul, es un CARAMELO RARO.
5. Veamos, en Pokémon Cristal para encontrar a Qwilfish tienes que apuntar primero el número de teléfono de JOSERRA, un entrenador de la Ruta 32. En cuanto vea que el raro Qwilfish aparece en el agua, te llamará para contártelo. Si eso ocurre, debes ir a toda veloidad, o pasado un tiempo Qwilfish desaparecerá hasta la próxima. No olvides llevar una caña.

   Con respecto a Remoraid, te comunico que no está en Pokémon Cristal. La única manera que hay de conseguirlo es hacer un intercambio con algún entrenador que tenga las ediciones Oro o Plata.
6. Para encontrar a Slugma debes viajar a Kanto y explorar las rutas 16, 17 y 18. En cuanto a Ho-oh, ¿cómo que no sabes dónde está Ho-oh? Será que no hace mucho que lees nuestra revista, así que te diré que lo encontrarás en TORRE HOJALATA, aunque antes tendrás que capturar a los tres perros legendarios. En cuanto los tengas, los monjes de la torre te facilitarán el acceso al tejado para atrapar al buscadísimo Ho-oh.

De nuevo en la Ruta Helada

¡Hola profesor Oak!

1. Me puede decir si en mi juego, Pokémon Oro, se puede coger un objeto que hay en Ciudad Celeste, cerca de donde estaba la Mazmorra Rara. El caso es que usé el buscaobjetos y dijo que había un objeto.
2. ¿Dónde salen en Pokémon Oro Hitmolee salvajes y dónde está el maestro del Dojo-Karate?
3. ¿Pueden salir Jynx machos en la Ruta Helada? Porque a mi sólo me salen hembras.
4. Dígame todos los ataques de Ho-oh y en qué nivel los aprende.

Alberto Salgado Redondo.
San Vicente de Alcántara (Badajoz)



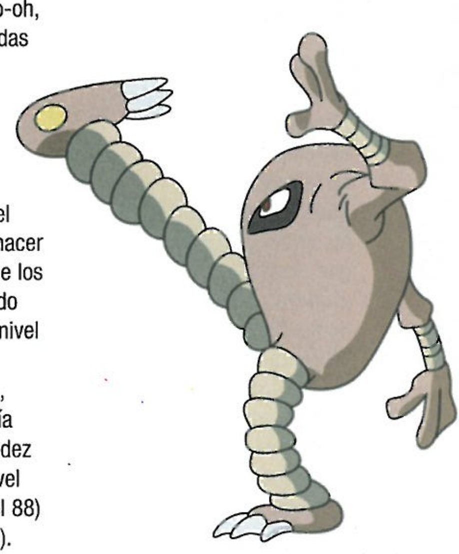
1. Claro que lo puedes coger, es más, te aconsejo que lo hagas. Para hacerlo tienes que entrar en la Ruta 24 y volver navegando junto al niño que hay frente a la antigua Mazmorra Rara (mira la imagen que hay al lado). Pulsa A y acabarás encontrando un GEN LOCO. Si equipas a un Pokémon con este objeto, doblarás su poder de ATAQUE, aunque como efecto secundario le provocarás confusión.
2. No hay Hitmonlee salvajes en Pokémon Oro (tampoco en Pokémon Plata), aunque veo que vas bien encaminado porque me preguntas por el maestro del Dojo-Karate. Cuando consigas la MO CASCADA podrás volver a MT. MORTERO y explorarlo hasta encontrar al maestro del Dojo-Karate. Este entrenador se llama Karateka Kiyo, te retará usando un Hitmonlee y un Hitmonchan de nivel 34 y, cuando lo derrotes, te obsequiará con un valioso Tyrogue de nivel 10. No olvides dejar un hueco en tu equipo Pokémon para este luchador.



Una vez que tengas a Tyrogue, podrás conseguir a Hitmonlee. Para hacerlo tienes que saber que Tyrogue es un Pokémon que dispone de varias evoluciones cuando alcanza el nivel 20. Estas evoluciones dependen de los valores de ATAQUE y DEFENSA. Podrás controlar las evoluciones modificando los valores de ATAQUE y DEFENSA que tenga Tyrogue en el nivel 19. Si a Tyrogue le das unas de PROTEÍNAS hasta que su ATAQUE sea mayor que su DEFENSA, en el nivel 20 verás su evolución a un flamante Tyrogue.

Un vez con Hitmonlee a tu disposición, puedes ir a la GUARDERÍA y cruzarlo con Ditto. Como resultado obtendrás un HUEVO del que saldrá un Tyrogue.

3. Es normal que solo te salgan Jynx hembras, porque, si te soy sincero, no existen los Jynx machos. Si lo que buscas es reproducir a Jynx, tendrás que cruzarlo con un Ditto en la GURADERÍA. De este cruce obtendrás un HUEVO del que saldrá un bebé Smoochum. Cuando Smoochum llegue al nivel 30, evolucionará a Jynx.
4. Por supuesto que te digo todos los ataques de Ho-oh, no hay problema. De todas formas, aunque en Pokémon Oro verás a Ho-oh en el nivel 40, te diré también los ataques de los niveles inferiores por si tienes el "Stadium 2" y quieres hacer que recuerde algunos de los que olvidó: Fuegosagrado (básico), Velo Sagrado (nivel 11), Tornado (nivel 22), Recuperación (nivel 33), Llamarada (nivel 44), Día Soleado (nivel 55), Rapidez (nivel 66), Remolino (nivel 77), Poder Pasado (nivel 88) y Premonición (nivel 99).



EL TRUCO DE ORO: un Machamp en la Torre Batalla

La Torre Batalla es un lugar apasionante en el que hay que enfrentarse a entrenadores de un gran nivel. Pues bien, para que no os resulten tan difíciles estos combates, al menos en el nivel 10, Iván Soler Castillo, de Massamagreu (Valencia), nos deleita este mes con un estupendo truco que nos facilitará el trabajo. Tomad buena nota, que es de lo más interesante.

¡Hola, Profesor Oak! Lo que quiero comunicarle en esta carta es la forma de conseguir un Machamp... ¡De nivel 10! Ideal para la Torre Batalla de Pokémon Cristal. ¿Verdad?

1. Necesitamos un Pokémon Amarillo y un Cristal. En el Amarillo vemos que, en una Vía Subterránea, un chico nos cambia su Machoke por un Cubone.
2. Pues bien, pasemos a Cristal. Allí capturaremos a un Cubone de nivel 10, en el Túnel Roca. Lo pasamos al Amarillo, se lo cambiamos al chaval, y ...
3. ¡Sí! Ya tenemos un Machamp al nivel 10, pero con ataques bastantes flojos. Como todo tiene solución, iremos al CENTRO COMERCIAL de AZULONA y compraremos las MT Sumisión, Derribo, Mega Puño y Mega patada, con lo que obtendremos un buen Machamp. ¡Y aún se puede mejorar!
4. Si tenemos la MT Avalancha y Terremoto, y no nos importa perderlas, podríamos enseñárselas (a mi, al menos, no me importaría). Sustituimos el Derribo y el Mega Puño por estos dos ataques, junto con Sumisión y Mega Patada, y lo enviamos al Pokémon Cristal.
5. Aquí, le equiparemos con una Baya Dorada, que se consigue únicamente quedando 3º en el Concurso de Bichos del PARQUE NACIONAL.
6. Jugamos con él en la TORRE BATALLA, junto con otros dos Pokémon y veremos que... ¡No tiene rival! Ataques variados que aprovechan a tope su ATAQUE físico (el mejor de los Pokémon a tal nivel), con la posibilidad de recuperar la energía perdida por la Sumisión (o por atacar después; desgraciadamente, no todo podía ser perfecto).

Oak al habla: A tu excelente truco le añadiría dos puntualizaciones. La primera es que el Machamp que has conseguido de forma tan brillante, puede ser de gran ayuda para ganar el nivel 20.
La segunda es referente a los ataques. Si no dispones de Terremoto y Avalancha, propongo como alternativa enseñarle a Machamp, una vez transferido a Pokémon Cristal, las MT Híper Rayo y Excavar. Otra opción interesante sería pedirle al Tutor de Movimientos que le enseñe Lanzallamas. Con eso, será poco menos que invencible.





Debilidades siniestras

Querido Prof. Oak, he de hacerle algunas preguntas:

1. **¿Dónde puedo conseguir la MT Llamarada y Contador en la Edición Oro?**
2. **¿Qué ataques aprenden Mr. Mime y Kadabra y a qué niveles?**
3. **¿Influye en algo el género de los Pokémon a la hora de combatir?**
4. **Me encantan los Pokémon dragón, sobre todo Dragonite. Tengo uno en el nivel 100 con estos ataques: Híper Rayo, Llamarada, Puño Trueno y Rayo Hielo. Mi Dragonite puede vencer a casi todos los Pokémon. ¿Qué le parece?**
5. **Sé las debilidades de los tipos de Pokémon, pero no sé las del tipo siniestro. ¿Cuáles son?**

Adrián Berges
Zaragoza

1. El movimiento Llamarada se corresponde con la MT38 y lo puedes conseguir en el CASINO de CIUDAD TRIGAL a cambio de 5500 fichas. Así que ya sabes, ¡a jugar!

   Contador no tiene MT en Pokémon Oro y Plata; en Pokémon Rojo, Azul y Amarillo era la MT18. Algunos Pokémon aprenden Contador durante el entrenamiento y otros pueden aprenderlo como Movimiento Huevo. De entre todos ellos mi preferido es Wobbuffet. Este simpático Pokémon con forma de pepino nace sabiendo Contador y Manto Espejo. Ya sabes que Contador devuelve el doble del daño recibido por un ataque físico, pero lo fantástico es que Manto Espejo hace lo mismo sólo que con los ataques especiales.
2. Pues Mr. Mime nace sabiendo Barrera y luego, durante el entrenamiento, aprende Confusión (nivel 6), Sustituto (nivel 11), Meditación (nivel 16), Doblebofetón (nivel 21), Pantalla Luz (nivel 26), Reflejo (nivel 26), Otra Vez (nivel 31), Psico-Rayo (nivel 36), Relevo (nivel 41) y Velo Sagrado (nivel 46). De todos estos movimientos, uno de los que más me mola es Sustituto.

   Kadabra aprende Confusión (nivel 16), Anulación (nivel 18), Psico-Rayo (nivel 21), Recuperación (nivel 26), Premonición (nivel 31), Psíquico (nivel 38) y Reflejo (nivel 45). Este último movimiento reduce a la mitad el daño de los ataques físicos, y por ello es una técnica ideal para Kadabra.
3. La única influencia que tiene el género en los combates es la que tiene que ver con las estadísticas. En general los Pokémon hembras tienen más DEFENSA y menor ATAQUE que los Pokémon machos. Ya sabes, nosotros somos más brutos y ellas más estrategas.
4. No eres el único que está enamorado de Dragonite. Se trata de un Pokémon muy versátil gracias a su tipo y a sus estadísticas. No obstante tiene un peque´ñísimo defecto; al pertenecer al tipo volador y al dragón, es extremadamente débil a los ataques de tipo hielo. En cuanto veas que su oponente es un Pokémon que puede conocer algún poderoso ataque de tipo hielo, más vale que lo retires del combate o te lo dejarán K.O. de un solo golpe.

   ¡Ah!, es verdad, ¿me habías peguntado por tu Dragonite, no? Pues me parece tan genial que no te voy a sugerir ningún cambio en sus ataques. Te doy un 10, pedazo de entrenador.
5. Las debilidades de los siniestros son los ataques de tipo lucha y también los de tipo bicho. Es normal que no las conozcas porque el tipo siniestro y el tipo acero fueron dos tipos descubiertos en las Ediciones Oro y Plata. ¿Sabías que en Rubí y en Zafiro habrá nuevos tipos?Pues vete tomando nota.



EL ENTRENADOR DEL MES

Javier Cebrián Rodríguez (Zaragoza) nos habla de las virtudes de un movimiento del que pocas veces hemos hablado. Se trata de Sustituto, y la estrategia la aplica con Mewtwo, pero vale para muchos Pokémon. ¡Enhorabuena, Javier!

Esta es una técnica de combate muy buena que yo llamo la "jugada perfecta" y se refiere nada menos que a Mewtwo: Se coge a un Mewtwo. Se le enseña Sustituto, Psíquico y Recuperación, y el último ataque da igual. Empiezas un combate con Mewtwo, si te atacan primero y te debilitan un poco, empiezas haciendo Sustituto; el otro no te hace daño; después utilizas Recuperación para recuperarte del daño que te habían hecho al empezar el combate; el otro no te hace daño, y a continuación le rematas con un potente Psíquico. Esa es la gran jugada perfecta.

En vez de Psíquico también puedes enseñarle Híper Rayo u otro ataque potente.

Oak al habla: Sustituto es un movimiento que utiliza 1/4 de los PS máximos para crear un sustituto que reciba los ataques del rival. En Oro y Plata lo aprende Mr. Mime. Bueno, así se completa lo que has explicado.

Habla con Oak

Hola Profesor. ¿Qué tal? Tengo un grave problema:

1. **Me he pasado las ediciones Roja, Azul, Amarilla y Plata, pero en la edición Cristal hay algo que hace imposible que me la pase. Hay un personaje que no me deja pasar a Cueva Plateada. Ya me he conseguido las 8 medallas de Johto y las 8 de Kanto y no encuentro otro camino. ¿Qué tengo que hacer?**



¿Por dónde debo ir? Contésteme por favor.
2. **Otra cosa. Mi equipo es un Gyarados en el nivel 47, Noctowl en el 42, Jumpluff en el 41, Togetic en el 43, Typholosion en el 46 y mi preferido, Magby, en el nivel 76. A Magby le he dado una PIEDRA ETERNA y le estoy entrenando mucho. ¿Cree que debería quitarle la PIEDRA ETERNA y dejarle evolucionar? Sus ataques son Ascuas, Llamarada, Puño Fuego y Lanzallamas. ¿Me aprendería más ataques siendo Magmar?**

Belén Matesanz López
Madrid



1. Lo que te ocurre es que se te ha olvidado ir a Pueblo Paleta a hacerme una visita. Después de ganar la última medalla de Kanto, debes ir al Laboratorio a hablar conmigo. Como la zona de Cueva Plateada es peligrosa para la mayor parte de entrenadores, no suelo permitir que nadie sin cualificar vaya por allí. Pero si tienes todas las medallas de Kanto entonces, en cuanto tengamos una charla en mi laboratorio, haré una llamada y ese personaje que no te deja pasar desaparecerá.
2. Normalmente impedimos que un Pokémon evolucione para que pueda aprender antes los ataques que corresponden a su especie. Sin embargo, una vez que tu Pokémon conoce los ataques que te interesan, lo mejor es que evolucione para que se convierta en un Pokémon mucho más fuerte.

Después del nivel 49, Magby ya no aprende más ataques, así que lo mejor será que dejes evolucionar a tu Magby. Cuando evolucione a Magmar tampoco aprenderá más ataques, pero al menos verás como aumenta el valor de todas sus estadísticas. A partir de ahora, tu Pokémon se defenderá mejor y además sus ataques serán bastante más poderosos.

Por cierto, sería ideal que tu Magmar supiera Cola Férrea (MT23) y Puño Trueno (MT 41) en vez de Ascuas y Puño Fuego. Ya sabes la "norma", cuanto más variedad de ataques, más versátil será tu Pokémon.

Las pepitas de la sabiduría

Estimado Prof. Oak, necesito que me resuelva mis dudas de la Edición Oro:
1. **En Pueblo Lavanda, en la TORRE RADIO, no me deja pasar un guarda. ¿Hay algún modo de pasar?**
2. **¿Dónde consigo las MT 9, 12, 21, 28 y 40? ¿Y sobre todo cuáles son?**
3. **En una casa de la Ruta 2 hay un hombre que dice: "Es una Pepita, no puedo darte pepitas de la sabiduría, sólo esto" ¿Las pepitas de la sabiduría se pueden conseguir?, ¿y cómo podría?**

José A. Villegas Guerrero
Pontevedra



MIS TROLAS PREFERIDAS

Últimamente al loco de Jimmy le ha dado por contar trolas. El otro día dijo que era capaz de levantar 100 kilos con una mano y el muy fanfarrón intentó demostrarlo. ¡Pobrecito! ¿Qué creéis que le pasó?

1. **Dice mi hermano Víctor que si te diriges a la casa de Bill con un Mewtwo y miras el estado, pondrá: ¿Destrozar? Pones que sí y la destrozas. Después viene la policía y te da un Celebi en el nivel 5. ¿Está mintiendo?**

Bencomo Arrocha Castillo
Tenerife

2. **Mi amigo Fran ("Chepas") me ha dicho que si aflojo un poco el tornillo del cartucho de Pokémon Oro o Plata, conseguiré a tres Celebi de distintos colores. ¿Es eso cierto? Mi amigo Fran también me ha dicho que para llegar a "Paraíso Pokémon" en Pokémon Amarillo, tengo que encontrar la llave del camión del puerto. ¿Me puede decir usted dónde encontrarla?**

Pepe Martínez Iglesias
La Coruña

1. Es decir, según tu hermano después de destrozarle la casa al pobre Bill, viene la policía y en vez de meterte en chirona por zumbado, te da besitos y te entrega un Celebi. Me parece que tu hermano es un vacilón en toda regla. Casi siempre las trolas las cuentan los amigos, pero que lo haga un hermano es lo mejor que te ha podido pasar. Así, cuando uno se entera de que te han tomado el pelo, le tienes más a mano para empezar a darle collejas y no parar. Por cierto, dale una de mi parte, flojita. A ver si se va a vengar con otra trola.
2. Espera que voy a por un destornillador. Veamos, aflojo un tornillo, ahora otro... Pues no, no me aparece ni un solo Celebi, pero se me están cayendo los chips al suelo. Ahora tendré que recogerlos y soldarlos. Aunque pensándolo mejor, dile al Chepas que envíe un cartucho nuevo para mí y un jamón para Jimmy. Cuando Jimmy saborea un buen jamón dice que está en el Paraíso. ¿Será el Paraíso Pokémon?



ALINEACIÓN POKéMON

El equipo de Pokéfan Alex (Ibiza, Baleares)

Hola Prof. Oak, quería felicitarle por su consultorio. Me parece genial. Le comentaré mi equipo y quería pedirle su opinión sobre los Pokémon y sus ataques. Están al 100 y son los siguientes: Gengar con Hipnosis, Maldición, Psíquico y Come Sueños; Dragonite con Velo Sagrado, Híper Rayo, Enfado y Puño Fuego; Poliwrath con Telépata, Puño Dinámico, Hipnosis y Surf; Snorlax con Descanso, Sonámbulo, Golpe Cuerpo e Híper Rayo; Tyranitar con Terremoto, Avalancha, Surf y Triturar; y Mewtwo con Psíquico, Recuperación, Amnesia y Ventisca.

Creo que este consultorio te parece genial porque yo soy un tipo genial. ¿No te parece? Vale, ya sé que soy algo presumido, pero de vez en cuando no viene mal serlo un poquito. La verdad es que casi preferiría seguir hablando de mí y no de tu equipo. Tienes un grupo de Pokémon tan bueno que poco se puede decir de él, sin embargo, como todo es mejorable en esta vida te haré alguna que otra sugerencia.

Veo que le has enseñado a Gengar la combo Hipnosis-Come Sueños. El único defecto que tiene esta combo es la baja precisión de Hipnosis y por ello fallará muchas veces. Estoy seguro que antes de utilizar esta combo en el combate, empleas el movimiento Maldición. Este movimiento, en manos de un Pokémon fantasma, hace que bajen los PS del rival en cada turno, pero si el rival es retirado del combate la maldición termina. Por eso, Maldición suele completarse con Mal de Ojo para formar otra combo demoledora. La próxima vez que críes un Gengar procura que no olvide Mal de Ojo.

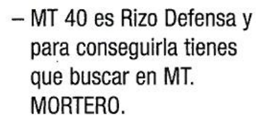
En cuanto a Dragonite, no tengo nada que decir, salvo que procures equiparle con una Baya Amarga para evitar la confusión que produce utilizar el ataque Enfado. Con Poliwrath quizá obtengas mejores resultados sustituyendo Hipnosis por Danza Lluvia. De esta forma sustituyes un movimiento de baja precisión por uno que hará que el poder de Surf se multiplique por 1,5. Es casi perfecto.

Snorlax siempre es un caso aparte. Sus movimientos Descanso y Sonámbulo son perfectos, pero opino que si Snorlax usa Tambor y Terremoto, se convierte en un Pokémon temible. Cuando usa Tambor baja sus PS a la mitad, pero maximiza el poder de su ATAQUE físico. Si después usa Descanso para recuperar los PS y Sonámbulo para atacar, en cuanto elija Terremoto o Golpe Cuerpo seguro que te sorprenderás. La próxima vez que entrenes a un Snorlax recuerda mi consejo.

Con Tyranitar no olvides usar las Gafas de Sol para aumentar el poder de Triturar. Y sobre Mewtwo te haré un comentario que hago muchas veces. Procura usar movimientos que combinen potencia y precisión. Por eso, quizá deberías sustituir Ventisca por Rayo Hielo o incluso por Híper Rayo. Si sigues mis consejos, nadie podrá contigo.



1. Pues me temo que no hay ninguna manera de que el guarda te deje pasar. Yo hasta he probado a darle un jamón y no hay nada que hacer. Así que a lo mejor es que no se puede pasar. Sí, me temo que va a ser eso.
2. Veamos:
   - MT 9 es Más Psique y la consigues trayendo un Abra de las ediciones Roja, Azul o Amarilla a través de la CÁPSULA DEL TIEMPO. Abra vendrá equipado con la MT 9 a tu edición.
   - MT 12 es Dulce Aroma y la consigues en el edificio que hay a la salida del ENCINAR. Te la da la niña que se encuentra detrás del mostrador. Tampoco hace falta que seas muy persuasivo.
   - MT 21 es Frustración y para conseguirla tienes que ir los domingos a la cuarta planta del CENTRO COMERCIAL de CIUDAD TRIGAL. Aquí verás, junto al dependiente, a una señora que te entregará la MT 21 si el primer Pokémon de tu equipo es infeliz. Pero bueno, tampoco hace falta que le pegues.
   - MT 28 es Excavar y la encontrarás en el Parque Nacional. Para llegar a la zona en la que está, tendrás que atravesar la valla por el lugar que está a la derecha del niño que juega con su Game Boy, donde falta un arco.
   - MT 40 es Rizo Defensa y para conseguirla tienes que buscar en MT. MORTERO.
3. Las pepitas de la sabiduría ya no se pueden conseguir en ningún sitio. Hace muchos años las encontré y me las zampé todas. En aquel momento mi mente se iluminó y me convertí en un tipo genial. que sabe de Pokémon más que nadie en el mundo. Si no te vale la explicación, apunta que en realidad no hay pepitas de la sabiduría que valgan. ¿Ahora sí?





Para resolver todas tus dudas sobre Pokémon, escribe a **"El Profesor Oak te responde"**,
Hobby Press, Revista Pokémon, **C/Los Vascos, 17 28040 Madrid**


CONCURSO POKéMON
PARTICIPA CON NOSOTROS Y GANA FANTÁSTICOS PREMIOS POKéMON
3 POKéMON MINI VERDE
5 VÍDEOS PELÍCULA POKéMON
5 MANUAL DEL ENTRENADOR POKéMON
5 LOTES DE BARAJA DE CARTAS +TABLERO
¿CÓMO PARTICIPAR?
¡MÁS FÁCIL TODAVÍA ! ¡ENVÍA UN SMS CON TU MÓVIL !
¡PARTICIPA AHORA CON TU MÓVIL Y GANA UNO DE LOS ESTUPENDOS 18 PREMIOS QUE SORTEAMOS!
Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un mensaje de texto al número 5300 desde tu móvil poniendo la palabra "pokemon121"
1. Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
2. Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3. Los premios no serán canjeables por dinero.
4. No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5. Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números en la revista Pokémon.
6. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido unicamente en territorio español.
7. Fecha límite para entrar en sorteo: 16 de diciembre de 2002.
HAN COLABORADO:
Nintendo
pokémon.nintendo.es
SportTandem
"Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBYPRESS, S. A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo".

ZONA POKÉMON™

¿Os gustaría ver vuestro artístico dibujo Pokémon formando parte de esta sección?, ¿quizá una foto molona con los Pokémon como tema?, ¿vuestras mejores puntuaciones Pokémon?, ¿o acaso queréis formar un club? Pues estáis en la zona indicada: Zona Pokémon. Toda vuestra.

Pekestrella



Juan Carlos García Pomares
Alicante. 6 años

Se nota cual es tu Pokémon favorito, ¿eh? Seguramente te mola Charizard no sólo por su enorme potencia de ataque, sino también por su lealtad a Ash. Tu dibujito se merece un regalo, a nosotros también nos encanta.



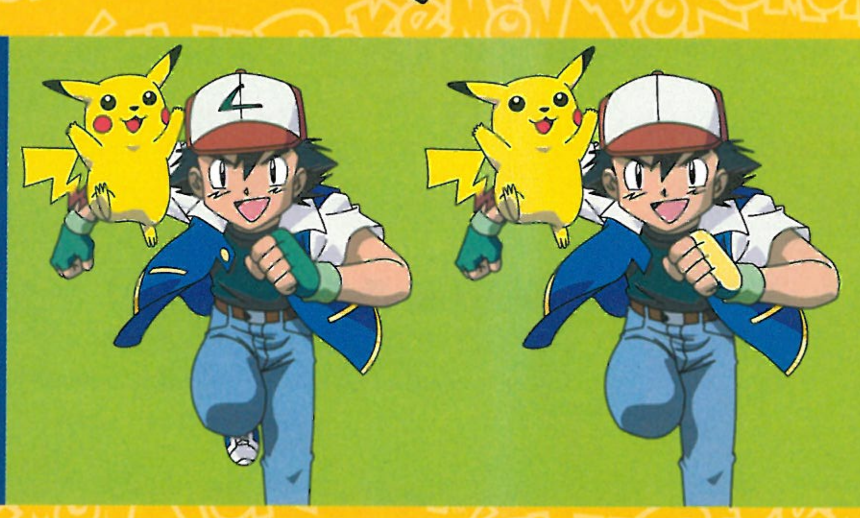


¡MASCOTA DIGITAL!
Regalamos un Chip-Chip a nuestras pekéstrellas. ¡Animaos y participad!

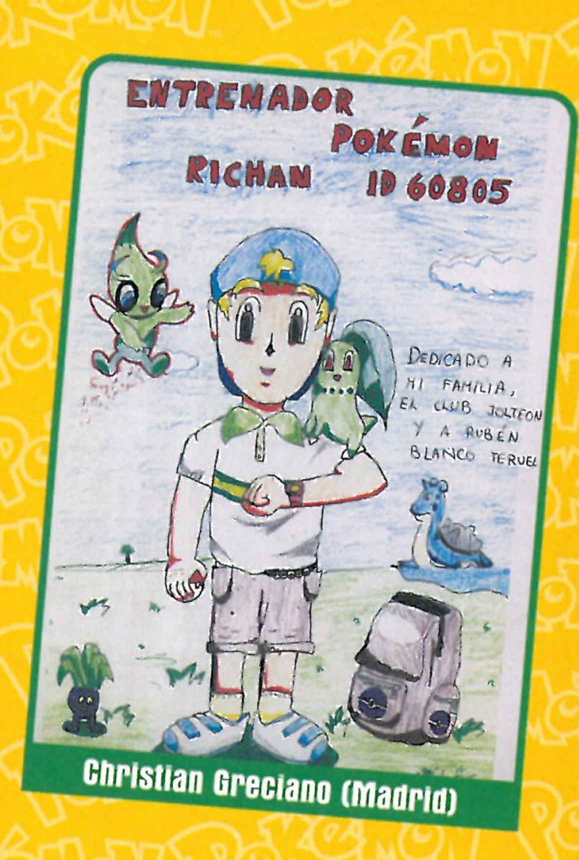
¡Participa y Gana!

Este mes regalamos unos guantes Nintendo Acción a todo el que participe en Zona Pokémon. ¡Deprisa, manda algo!

Busca las diferencias



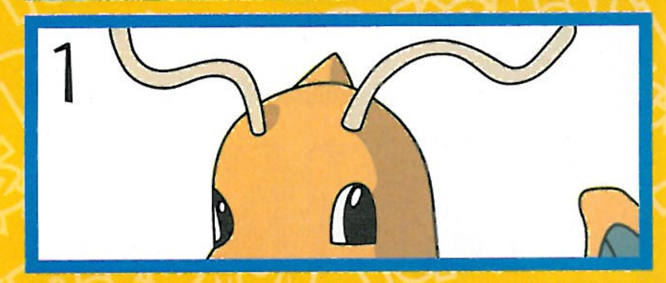
Agudiza la vista, encuentra las 6 diferencias que hay entre los dos Ash y Pikachu, qué buena pareja que hacen...



Christian Greciano (Madrid)

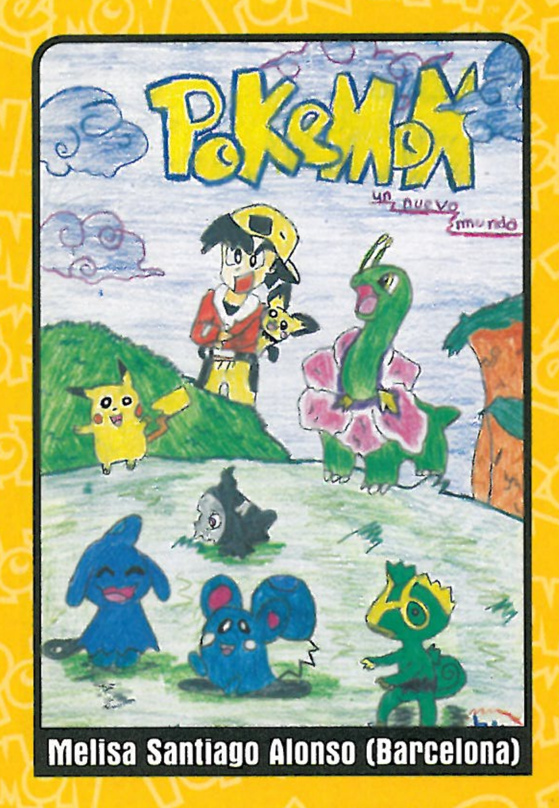
¿Quién es quién?

El de arriba es... esto, acércate un poco más... no, no claves la pupila en el papel... ah, ya lo tengo, es... Y el de abajo... tiene cara de... sí, me suena bastante, pero... ah, ya sé quién es...







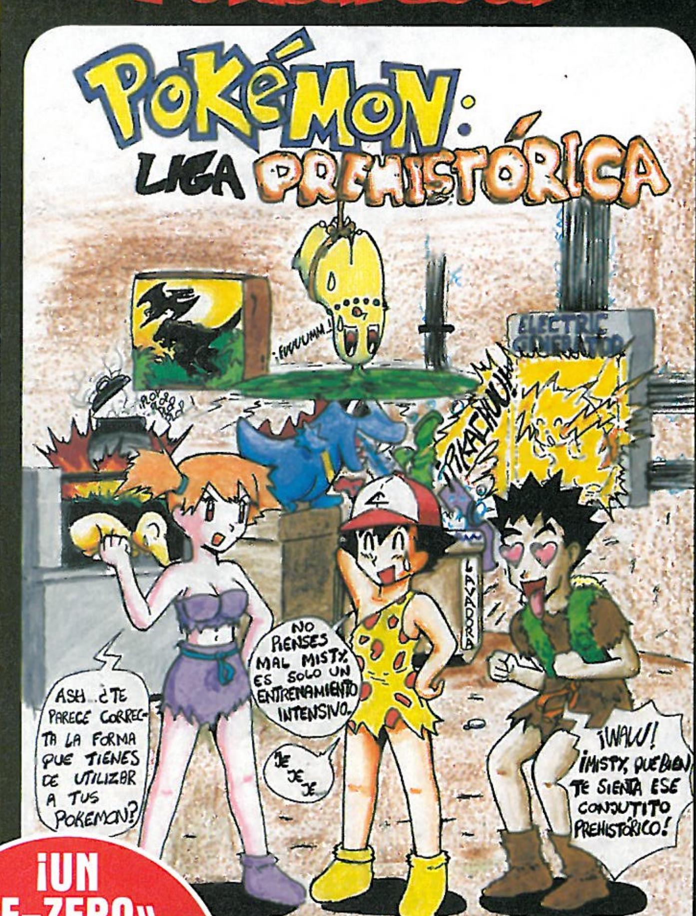


Melisa Santiago Alonso (Barcelona)



David García Rubio (León)

Pokéartista



Jonatan Sepúlveda (P. de Mallorca)
¡Pues estará contenta Cris! Si Jonatan demuestra tanta imaginación en la vida real como en este dibujo, tiene que ser un tío divertidísimo. Jimmy: ¡A mí la Mari me lo dice mucho! NA: ¿Que eres divertido? Jimmy: No, no, que lave los platos.

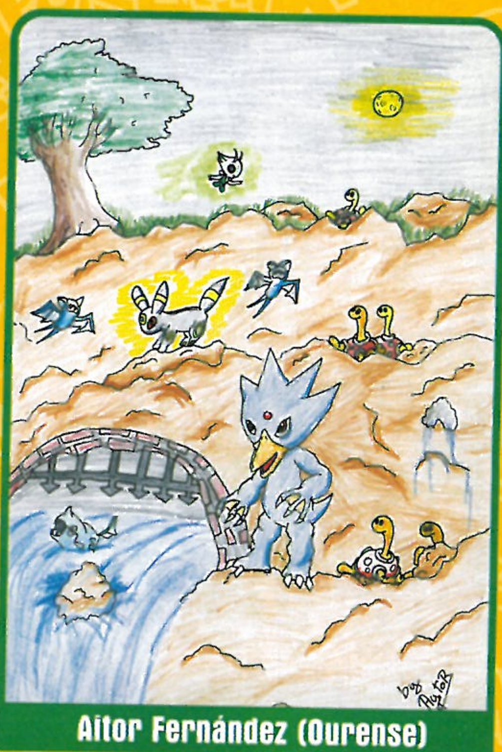
¡UN «F-ZERO» PARA EL ARTISTA!



Poder psíquico

Existe gente manitas, y manazas. Dejando los Jimmys a un lado, resulta que en Johto existe uno de los primeros. Hace cosas redondas, que no son tortillas de patata, y su nombre japonés es Gantetsu. Tirao.





Aitor Fernández (Ourense)

Susana Broullón Costas (Cangas, Pontevedra)

Sopa de Letras Pokémon

N	A	T	K	A	I	O	H	G	A	R
U	B	S	U	U	O	N	A	U	A	O
S	A	M	E	H	A	D	E	R	M	R
B	E	C	A	U	R	K	E	A	O	O
A	M	A	H	H	I	E	I	H	L	G
R	E	D	D	A	M	R	N	D	T	U
P	I	I	R	O	M	I	K	O	R	Z
M	U	M	S	U	I	O	U	N	E	I
A	R	R	O	H	C	A	H	C	S	M

Encuentra seis Pokémon de Rubí y Zafiro

GANADORES

(Superconcurso nº27)

JUEGO POKEMON AMARILLO (GBC)
- Mateo Garzón Correas .... Alicante
- Antonio Campos Sánchez ...... Ciudad Real
- María Del Cristo Méndez Dorta ..... Tenerife

JUEGO POKEMON AZUL (GBC)
- Antonia I. Rosa Sánchez .... Alicante
- Susana Rodríguez Sanz .... Madrid
- Vanesa Míguez Alonso .... Pontevedra

JUEGO POKEMON ROJO (GBC)
- José Mª Segarra Orenga .... Castellón
- Rafael Vázquez Navas .... Ceuta
- Rosa Mª Mena De La Fuente ...... Valladolid

LOTES DE BARAJAS DE CARTAS + TABLERO
- Rocío Alonso Fabián .... Asturias
- Pablo González Reyes .... Barcelona
- Didac Rodríguez Cejudo .... Barcelona
- Enrique Milán Santana Gran .... Canarias
- Alba Gualda Chambo .... Granada

MANUAL DEL ENTRENADOR POKEMON
- Juan M. García Santana .... Barcelona
- Iñigo De La Cruz Hernández .... Bizkaia
- Dolores Viñals Canadell .... Girona
- Sanitago Feo Cabrera Islas .... Canarias
- Víctoria Ruíz Navarro .... Madrid

PACK'S NARANJA CON 3 VIDEOS DE POKEMON
- Ramiro La Huerta Casimiro .... Almería
- Bibiana Alonso Carrasco .... Asturias
- Patricio Aguado Liandres .... Badajoz
- Romualdo Cantares Briados ...... Barcelona
- Rufina Marianos Perezoso .... Cáceres

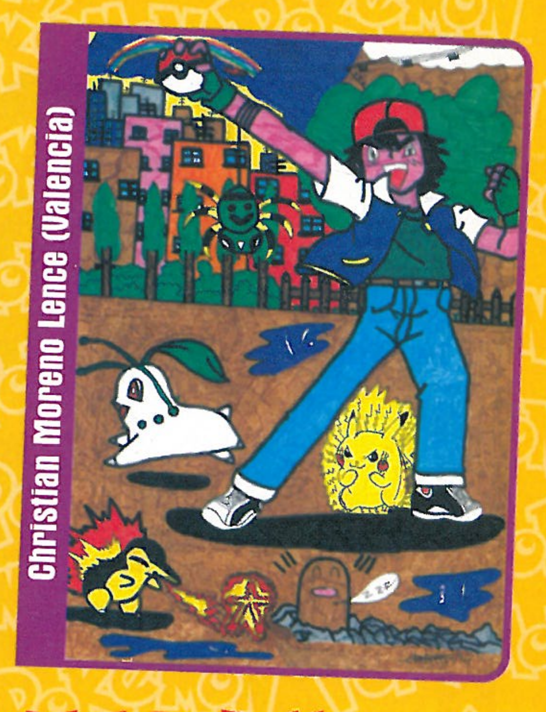
VIDEOS PELICULA POKEMON 3
- Mariano De La Osa Rubio .... Albacete
- Gloria Gesse Lloses .... Barcelona
- Fernando Reija Joven .... Lugo
- Silvia Lorente Solares .... Murcia
- Javier García Cano .... Santander



Eugenia Jemtchugova (Málaga)

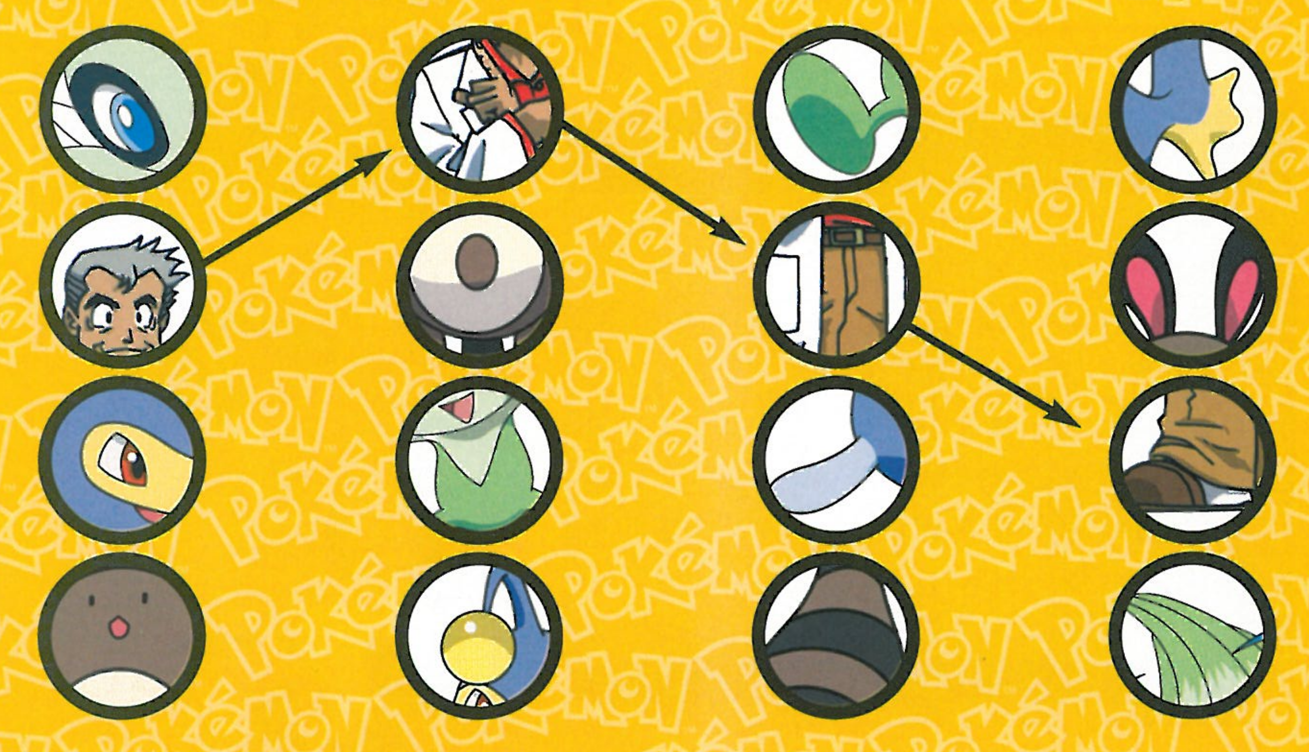



Susana Cano García (Oviedo)


Christian Moreno Lence (Valencia)

¡¡ PEDAZO POKéMON !!

El de arriba es... esto, acércate un poco más... no, no claves la pupila en el papel... ah, ya lo tengo, es... Y el de abajo... tiene cara de... sí, me suena ... ¡Pero ése de ahí no es el mismísimo Oak! Profe, cuanto honor tenerle en esta sección. Si usted es de simpático...



LLAMADAS
(¡CHUS! ¡Jesús!)

Un nuevo Pokémon que es un... ¡¿un Furby?!

¡Patriciaaaa, Patricia Robles! Si nos hiciste partirnos los húmeros de los codazos que nos dábamos unos a otros, como diciendo "¿pero tú has visto qué graciola la niña?", ahora van a ser los fémures porque... ¡MOFI HA VUELTO! Y con una historia más divertida aún que la del Mofi original, donde conoce al Profe Elm, y a Oak, y... bueno, leedlo vosotros. Mari: Ya lo he leído, ya, pero ahora es "malo y guarro" y... ¡ya no me gusta Mofi! ¡El que mola es Jimmy! Jimmy: Baila bugy, tu, tu, tu... Mari: ¡Asco tío!



253 SUPERMOFI

Nunca nadie lo ha visto, es capaz de debilitar a cualquier Pokémon con sus "quesoples".

Nivel	Ataque	Tipo
-	Supedo	Apestoso
Nv 26	Nana	Normal
Nv 35	Hipertufo	Apestoso
Nv 47	Venganza	Dormilón
Nv 55	Metal-fatal	Apestoso
Nv 66	Mega-aliento	Apestoso
Nv 74	Granpedo	Apestoso
Nv 83	Ultra-queso	Apestoso
-	-	-
-	-	-

¡Lo tengo!

Tipo	Apestoso
Oro	–
Plata	--

No evoluciona mas (de momento)

¡Supermofi ataca!

Hola ¿os acordáis de mi? Mandé la historia de un nuevo Pokémon, Mofi. Resulta que entre combate y combate mi Mofi evolucionó y se convirtió en Supermofi.
Todo empezó un día en el que iba a comprar el pan, como mi madre había dicho. En la panadería había un Pikachu que se nos quería colar. Mofi iba conmigo y al ver al Pikachu colón hizo un ataque que nunca había visto. El Pikachu cayó derrotado y mi Mofi empezó a bailar de una forma muy rara diciendo "Baila bugy, tu, tu, tu..." y se puso a cantar.
Toda la gente se le quedó mirando, y parece que la fama le afectó, a si que en medio de toda la gente se empezó a transformar. Mi Mofi estaba evolucionando, gracias a la fama (lo que pasó es que llegó al nivel 25).
Me fui volando en mi Pidgey (ya no del nivel 2, sino del 3) a pueblo primavera, al laboratorio del "profe Elm" que resultó estar acompañado por Oak. Allí les enseñé a mi bestia revelde, porque ya no era mi adorable Mofi (a pesar de que apestaba) aquel bicho se convirtió en mi pesadilla.
El profesor Oak, al que pude conocer en persona, y el profe Elm se llevaron al bicho al laboratorio. Después de 4 horas regresaron. Me dieron otra ficha que también os mando. El bicho (ese ya no era mi Mofi) se llamaba Supermofi. Era malo y guarro. Espero que también publiqueis esta ficha o si no, que ahora Mofi, quiero decir Supermofi es mas fuerte os atacará como me ataca a mi.

P.D: Si sabéis de alguien que quiera comprarme a esta cosa,(oh, supermofi, perdona, no quería ofenderte. ¡No, no me muertas! ¡Socorro!) Bueno, como decía, si quereis comprar a Supermofi por la pequeña cantidad de 500 euros llamad al
(¡No Supermofi no seas malo conmigo, no utilices tu ataque Súpedo! ¡Socorroooooooooooooooooooooo! ¡Que peste!)

P.D.2: Como habreis podido adivinar Mofi (perdón, Supermofi) es mi furby. Espero que me lo publiqueis, porque me costó mucho trabajo meter la cabeza del furby en el escáner, para sacarle la foto que veis en la ficha.



Míriam Fdez. Ruiz de Villegas (Badajoz)

Clubes

Soy un chico de 15 años y quiero formar un club de Pokémon. El club se llama "Club Pokémon Sapphire". Este club dispone de consultorio, Zona Pokémon, contactos directos entre socios, concursos de dibujo, trucos, avances de nuevos juegos... Para inscribiros, contactad con:
Andrés Moreno Rubio
C/Hernán Cortes, 2
23240 Navas de San Juan (Jaén)
Podéis mandar un SMS con vuestros datos al móvil 630 528 034, o bien por e-mail a snapell@mixmail.com.
Si me dáis vuestro e-mail, puedo facilitaros webs de Pokémon, y páginas donde crear vuestro Pokémon: de hecho yo ya he creado varios nuevos.

Participa

O no habrá quien te aguante (¿lo coge alguien? ¿Mari?).

Soluciones pasatiempos

Diferencias Ash

Logo gorra, colorete Pikachu, botón chaqueta, zapatilla, color guante derecha, bolsillo izquierdo.

Quién es quién

1. Dragonite 2. Kangaskhan 3. Kabuto

Poder Psíquico

Corsola, el Pokémon 222.



Nintendo Acción

#29 Nidoran ♀

El Nidoran hembra es generalmente tan dócil como pequeñito. Pero si se siente amenazado, no duda en castigar a sus enemigos con púas venenosas, o incluso rozándolos con el cuerno que tiene en su frente con un poderoso veneno.



Lo mejor

- + El número de ataques que aprende, muy por encima de la media.
- + Puede nacer conociendo siete Movimientos Huevo, como Derribo, Contador o Paliza.

Lo peor

- Ante los ataques de Tipo Tierra y Psíquico, nuestro Nidoran cae fulminado.
- Sus características son equilibradas, pero quizás poco adecuadas para combates de cierto nivel. Son demasiado para él.

Nintendo Acción

#32 Nidoran ♂

El Nidoran macho no para de moverse para detectar el más mínimo peligro. Si se siente amenazado, embestirá con la peligrosa punta de su cuerno, que está repletita de veneno. Toda una joya, vamos...



Lo mejor

- + Aprende Perforador, un ataque poco preciso pero contundente.
- + Entre los movimientos Huevo que aprende destacan Confusión, Paliza, Contador y Derribo.

Lo peor

- Es de Tipo Veneno, pero los únicos ataques de este Tipo que puede ofrecer son Picotazo Veneno y Tóxico. Escaso bagaje.
- Como su "pareja", es equilibrado, pero en los combates de alto nivel...

Nintendo Acción

#17 Pidgeoto

Su magnífica visión le permite localizar a su presa incluso volando a gran altura. La inmoviliza con sus potentes garras y la transporta a su nido, a unos 100 Km. de distancia.



Lo mejor

- + Aunque es un Pokémon muy común, su poder es apreciable.
- + Si le equipas con Pico Afilado y le enseñas Vuelo, puede acabar resultando demoledor.

Lo peor

- Los ataques de tipo Eléctrico pueden dejarle fuera de juego. Mucho ojo con quien te enfrentas, no sea que te electrocute.
- Si no le dejas evolucionar a Pidgeot, sus estadísticas siempre serán algo flojas.

Nintendo Acción

#77 Ponyta

Cabalgar a lomos de Ponyta te dejará claro que nadie le gana en carrera. Además de su velocidad, sus cascos son más resistentes que el diamante. Pisotea lo que se cruce en su camino.

Lo mejor

- + Su velocidad es simplemente formidable. No tiene rivales.
- + Es un Pokémon de fuego muy equilibrado y además bastante común en cualquier edición.

Lo peor

- No es la pera en defensa, y además tarda mucho en evolucionar. Debes esperar hasta el nivel 40 para sacar más partido de él.
- Tener que montar sobre él con algunos pantalones que te acabes de comprar.

Nintendo Acción

#19 Rattata

Tiene un cuerpo muy pequeño, pero es muy rápido. Habita donde encuentra un poco de comida. Su impresionante vitalidad le permite vivir y reproducirse casi en cualquier lugar y en las más diversas condiciones, siempre que haya comida...

Lo mejor

+ Con la cría en la Guardería es capaz de nacer sabiendo Mordisco, Golpes Furia o Rueda Fuego.
+ Usando MTs puede aprender Ventisca, Trueno o Bola Sombra.

Lo peor

- Sus características no son buenas para luchar con Pokémon cuyo nivel esté por encima de 20. Sí, unos cuantos.
- Un solo golpe de un Pokémon luchador puede dejarle KO. en un periquete.

Nintendo Acción

#20 Raticate

Sus colmillos nunca dejan de crecer, por lo que debe reducir su tamaño royendo sin parar. Utiliza las membranas de sus patas para cruzar ríos, y sus largos bigotes le ayudan a guardar el equilibrio. Sin ellos, no podría.

Lo mejor

+ Es uno de los treinta Pokémon más veloces del mundo.
+ Su movimiento Super Diente resulta temible. Si acierta, reduce a la mitad los PS del objetivo.

Lo peor

- Si exceptuamos la velocidad, el resto de sus características resultan algo mediocres, especialmente ataque y defensa especiales.
- En el entrenamiento no aprende ningún movimiento destacable.

Nintendo Acción

#27 Sandshrew

Excava sus madrigueras lejos de las zonas húmedas, pues odia el agua. Pero cuando se prepara para la lucha, pone en juego las muchas habilidades de su tipo Tierra. Y si se pone feo, se hace una bola para protegerse.



Lo mejor

+ Buen ataque y buena defesa; si todas sus estadísticas tuviesen ese nivel, sería una estrella.
+ Efectivo contra Pokémon de Fuego, Veneno, Roca y Acero.

Lo peor

- En la edición Plata sólo se consigue como premio en Ciudad Trigal.
- En Oro y Plata tiene dos ataques nuevos: Tormenta Arena y Rizo Defensa, que a la hora de la verdad no son nada del otro mundo.

Nintendo Acción

#28 Sandslash

En plena lucha, si se ve maltrecho puede salir corriendo a gran velocidad dejando una enorme polvareda. Y en pleno ataque puede que se le caigan garras y púas, pero vuelven a crecerle.

Lo mejor

+ Es un gran luchador con sus altos niveles de Ataque y Defensa.
+ Los ataques Eléctricos no le dañan. Si le enseñas Terremoto, pulverizará a cualquier Eléctrico.

Lo peor

- Como no tiene una gran Defensa Especial y es débil frente al tipo agua, huye de los Pokémon acuáticos.
- No aprende apenas movimientos de Tierra, sólo Ataque Arena.



Edición Azul





Edición Amarilla







Edición Plata

Edición Oro

Edición Cristal

¿Blanca Navidad?...
Azul o Roja o Amarilla o Plata u Oro o Cristal.
Estas navidades serán del color que tú quieras.
Pídete el juego Pokémon que te falte y hazte con todos.

Nintendo®

pokemon.nintendo.es